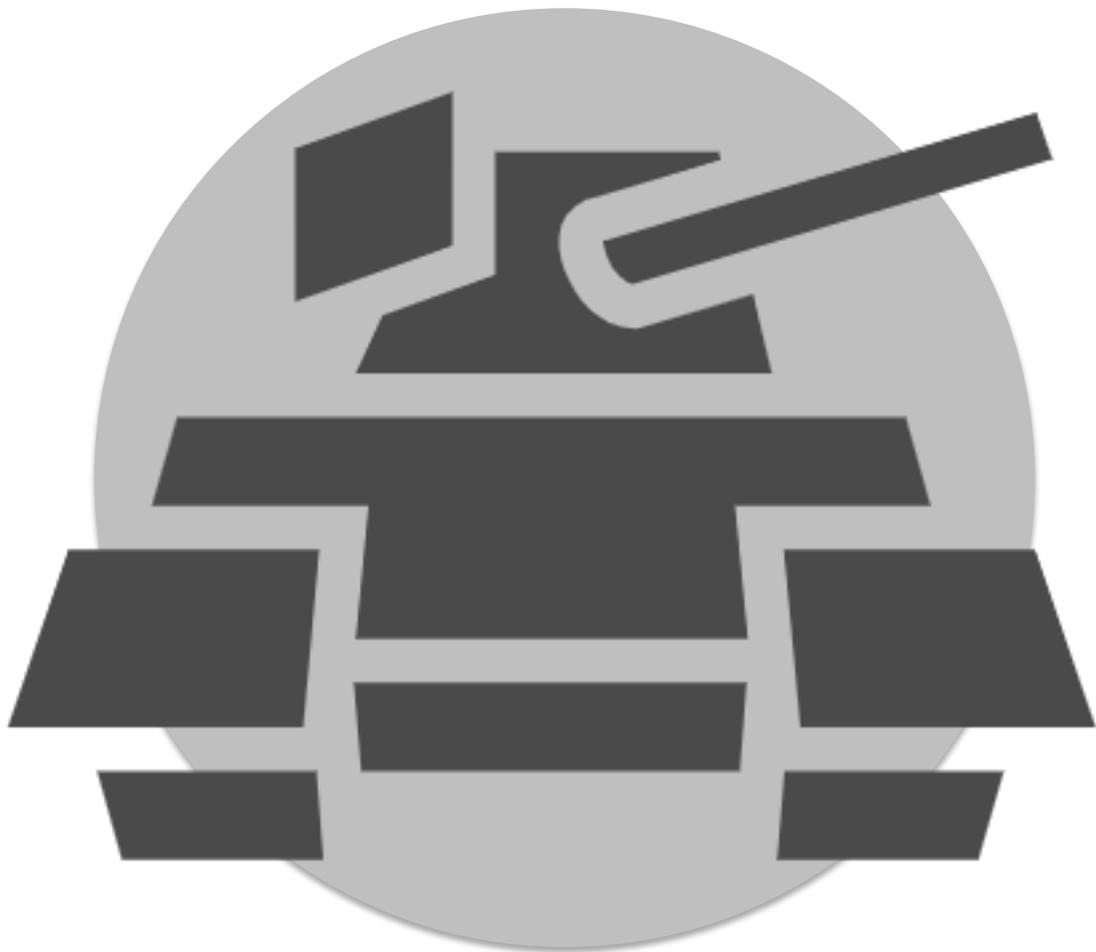


OF FLESH and STEEL

V2



JEU DE FIGURINES POUR UNIVERS FUTURISTES PAR PERNO

CE PDF EST GRATUIT !

Ce PDF est gratuit afin de permettre au maximum de joueurs de pratiquer ce jeu dans les meilleures conditions. Jouer à OFAS et y faire jouer, faire découvrir ce jeu et le partager sont les meilleurs moyens de le soutenir.

À l'heure du tout numérique et des imprimantes bon marché, les versions papier sont devenues ringardes. Pourtant, je suis de ceux qui pensent que rien ne vaut un bon livre entre les mains pour lire une règle de jeu.

Si c'est aussi votre avis ou si vous voulez soutenir encore plus le jeu en apportant une contribution financière, n'hésitez pas à consulter la page de l'imprimeur lulu.com qui propose mes productions.

Vous y trouverez (entre autres) une version couverture souple et une version couverture rigide (de luxe) de ce fichier.

[C'est ici !](#)

Version 2.2

Mise en ligne le 20-09-2024.

SOMMAIRE

Avant-propos	p.5
Matériel	p.7
Chapitre 1 : anatomie d'un soldat	p.9
Chapitre 2 : le tour de jeu	p.13
Chapitre 3 : effectuer un test	p.15
Chapitre 4 : le tir	p.17
Chapitre 5 : le mouvement	p.23
Chapitre 6 : les ordres	p.25
Chapitre 7 : charges et corps-à-corps	p.29
Chapitre 8 : le moral	p.35
Chapitre 9 : profils des véhicules	p.39
Chapitre 10 : activation d'un véhicule	p.41
Chapitre 11 : combattre les véhicules	p.49
Chapitre 12 : transports de troupes	p.53
Chapitre 13 : les éléments de décors	p.55
Chapitre 14 : scénarios	p.61
Chapitre 15 : recruter des soldats	p.69
Chapitre 16 : recruter des véhicules	p.89
Chapitre 17 : recruter de l'artillerie	p.103
Chapitre 18 : Héros et Psioniks	p.105
Chapitre 19 : archétypes d'armées	p.111
Chapitre 20 : règles de l'arsenal	p.121
Annexe 1 : armées primitives	p.127
Annexe 2 : bataille de blindés	p.131
Annexe 3 : parties multijoueurs	p.133
Annexe 4 : objectifs secrets	p.135
Annexe 5 : tactiques de commandement	p.137
Annexe 6 : décors spéciaux	p.140
Annexe 7 : format escarmouche	p.141
Annexe 8 : Old School Battle	p.143
Les règles en bref !	p.145
This is the end!	p.149
Glodex ¹	p.150

¹ J'hésitais entre un index et un glossaire (et puis je les ai toujours confondus) et je n'avais pas envie de faire les deux. Alors, hop ! Un Glodex !

UNE V2, POUR QUOI FAIRE ?

Aucun jeu de figurines ne peut résister à sa sortie publique. Il est impossible de tester un tel jeu de fond en comble. Il est impossible de faire autant de parties que les joueurs s'emparant du jeu une fois celui-ci publié.

Trois ans. La V1 d'**OFAS** aura tenu trois ans.

C'est déjà pas mal.

Au cours de ces trois années sont apparues des coquilles, des problèmes d'équilibrage, des petites erreurs aussi...

Au cours de ces trois années, de nombreux articles ont été publiés dans **RAVAGE, LE MAGAZINE DES JEUX DE FIGURINES**. Certains de ces articles ont grandement approfondi le jeu.

Au cours de ces trois années, les joueurs ont eu l'occasion de me convaincre d'effectuer certains changements. À commencer par moi. C'est ainsi que le système de création des unités (dont j'étais si fier) a totalement été revu tant il était devenu une usine à gaz avec les améliorations apportées dans les articles de **RAVAGE**.

Tout cela aurait pu, aurait dû, se trouver dans la V1.

Mais il faut bien sortir un jeu à un moment ou à un autre. On ne peut pas toujours attendre la version parfaite du jeu pour se lancer.

Au bout de trois ans, tout ceci se trouve (enfin) dans la V2.

Combien de temps va-t-elle résister à cette nouvelle sortie ?

En attendant une hypothétique V3, profitons de cette V2 plus riche, plus aboutie, plus complète, plus... mieux.

Perno

AVANT-PROPOS

OF FLESH AND STEEL (disons plus simplement **OFAS** par la suite) est un jeu de figurines ayant vocation à simuler des affrontements dans un univers futuriste orienté « hard science ». Les affrontements se veulent donc relativement réalistes. Entendre par là que l'infanterie et les blindés seront mis à l'honneur au détriment des héros, de la magie et des corps-à-corps épiques.

Même s'il est destiné aux figurines de SF, le système pourrait très bien s'adapter à des affrontements modernes ou à des conflits antérieurs : Seconde et Première Guerre mondiale, voire même guerre de Sécession ou guerres napoléoniennes avec quelques ajustements. Enfin, le jeu se veut assez générique pour utiliser toute marque de figurines qu'il vous plaira (même si une gamme particulière a donné naissance à ce projet). Écrit pour une échelle de 28 à 35 mm, vous pouvez facilement transposer les distances pour y jouer à une autre échelle (6, 10 ou 15 mm par exemple).²

Les règles d'**OFAS** sont conçues dans l'idée d'être simples afin de pouvoir gérer une grande quantité de figurines. Elles nécessitent donc un certain degré d'abstraction et n'ont pas vocation à entrer dans les détails simulationnistes. Comme il est peu probable qu'une coupe du monde fortement rémunérée d'**OFAS** voie le jour, la rédaction des règles est empreinte de bon sens. Si le jeu vous dit de vous laver les mains, lavez-vous les mains sans vous poser de question !³ Et n'hésitez pas à modifier les règles qui vous déplaisent en accord avec votre adversaire. Ce jeu est le vôtre !

Aucune règle ne sort de nulle part et celles-ci ne font pas exception. Parmi les nombreuses règles dont je me suis inspiré, je citerai donc **TRAUMA**, de DiCiCat, jeu lui-même inspiré de feu **AT-43** édité par Rackham. **SAGA**, **L'ÂGE DE LA MAGIE**, du Studio Tomahawk, m'a fortement inspiré pour écrire ce jeu même si son influence a décliné avec cette seconde édition.

Assez parlé ! Il est temps de rentrer dans le vif du sujet. Bonne lecture et surtout, n'oubliez pas l'essentiel : écrasez vos ennemis, regardez-les mourir devant vous et écoutez les lamentations de leurs femmes.

Ah ! Oui... Et aussi : amusez-vous !

² Pour simplifier les choses, je suggère de compter 2 cm par pouce (au lieu de 2,54) à ces échelles ce qui vous permettra de jouer sur des tables de 90 cm de profondeur environ.

³ Voir la succulente critique de l'esprit tordu des joueurs écrite par Sam Mustafa (je vous laisse chercher sur internet avec les mots clefs « laver », « mains » et « wargames »).



MatÉRIEL

Comme tout jeu de figurines, **OFAS** nécessite un peu de matériel. Et pas que des figurines,⁴ une table et des décors. Ça, vous les avez probablement déjà. En plus de tout cela, vous aurez donc besoin des éléments suivants :

- **Quelques marqueurs** : utiles pour indiquer les ordres reçus par une unité ou son état général. Il vous faudra donc des marqueurs de différents types, facilement reconnaissables. Pour ma part, j'utilise des icônes issues du site <https://game-icons.net/> que j'imprime sur du papier autocollant avant de les découper et de les coller sur des jetons en plastique (que vous pouvez trouver sur des sites spécialisés dans la vente de matériel de jeux de société comme <https://toutpourlejeu.com/>). Vous pourrez trouver sur mon site des fichiers prêts à l'emploi pour cela (<http://chezperno.free.fr/>).
- **Des dés** : mais pas n'importe lesquels. Le jeu utilise exclusivement des dés à six faces avec deux faces « **0** », deux faces « **1** » et deux faces « **2** ». Vous pouvez utiliser des dés fudge ou fabriquer ces dés à partir de dés vierges (<https://toutpourlejeu.com/> pour ces deux options) sur lesquels vous collerez des gommettes (de couleur si possible) avant d'inscrire dessus les valeurs attendues. Les plus chanceux d'entre vous auront recours à l'impression 3D.⁵ Mais vous pouvez aussi utiliser des d6 classiques en consultant le tableau ci-dessous ou les comptant comme des « d3-1 » :

d6	1-2	3-4	5-6
Résultat	0	1	2

- **Un mètre-ruban** : gradué en pouces (1'' = 2,54 cm), toutes les distances du jeu étant exprimées dans cette unité.
- **Un adversaire** : il vous en faudra un. **OFAS** ne propose pas de mode « solo », l'auteur n'aimant pas ça. Si vous voulez absolument jouer seul, utiliser cette recette : jouez les deux armées (A et B) du mieux que vous le pouvez jusqu'à déterminer le camp victorieux. À la fin de la partie, tirez à pile ou face : pile, vous jouiez l'armée A, face, vous jouiez l'armée B. Vous savez maintenant si vous avez gagné ou perdu la partie. En cas d'égalité, refaites une partie.

⁴ Qui seront, cela va de soi, toutes parfaitement **WYSIWYG** afin que votre adversaire ne puisse avoir le moindre doute quant à la nature de ce qu'il affronte !

⁵ Vous trouverez toutes les informations utiles sur mon site.

RÈGLES DE BASE



CHAPITRE 1 : ANATOMIE D'UN SOLDAT

Intéressons-nous tout d'abord au cœur de toute bonne armée : ses soldats.

Le profil d'un soldat est constitué des informations suivantes :

- **Rang** : cette caractéristique est principalement utilisée lors du recrutement de votre armée. Elle détermine l'expérience, les caractéristiques et l'équipement du soldat. Il existe trois rangs : irrégulier, régulier et élite.
- **Vitesse** : elle représente non seulement la distance à laquelle se déplace le soldat sur le champ de bataille mais également la difficulté que ses adversaires auront à le toucher, aussi bien au corps-à-corps qu'au tir.
- **Résistance** : elle représente la capacité du soldat à survivre lorsqu'il subit une touche suite à une attaque ennemie.
- **Moral** : capacité du soldat à résister psychologiquement aux situations de stress. Parfois utilisée pour résister à des phénomènes parapsychologiques.

La **vitesse**, la **résistance** et le **moral** sont des caractéristiques chiffrées variant de **0** à **5**⁶ même si la norme se trouve plutôt entre **1** et **4**. La **vitesse** est de plus associée à une distance de déplacement :

Vitesse	0	1	2	3	4	5
Distance ⁷	0''	4''	6''	9''	12''	15''

Les armes du soldat sont également définies par deux caractéristiques (notées de **0** à **5**) dont les valeurs dépendent partiellement du **rang** du soldat :

- **Précision** : représentant la facilité avec laquelle le soldat pourra atteindre sa cible.
- **Puissance** : représentant la capacité de l'arme à mettre hors d'état de nuire sa cible après l'avoir touchée.

Soldats et armes peuvent en outre avoir des règles spéciales (voir à ce sujet le [chapitre 15](#) pour les soldats et le [chapitre 20](#) pour les armes).

⁶ Les intervalles donnés dans ce chapitre ne concernent que les valeurs de base. Certains bonus ou malus peuvent faire sortir une caractéristique de son intervalle.

⁷ Oui, je sais... La suite logique devrait donner 3'' de déplacement pour une **vitesse** de **1**. Ce n'est donc pas une erreur si vous lisez 4'' et c'est au contraire parfaitement voulu !

Le soldat ci-dessous est un engagé volontaire du corps des Marines de l'Espace™. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- **Rang** : régulier
- **Vitesse** : **2** (6'')
- **Résistance** : **2**
- **Moral** : **2**

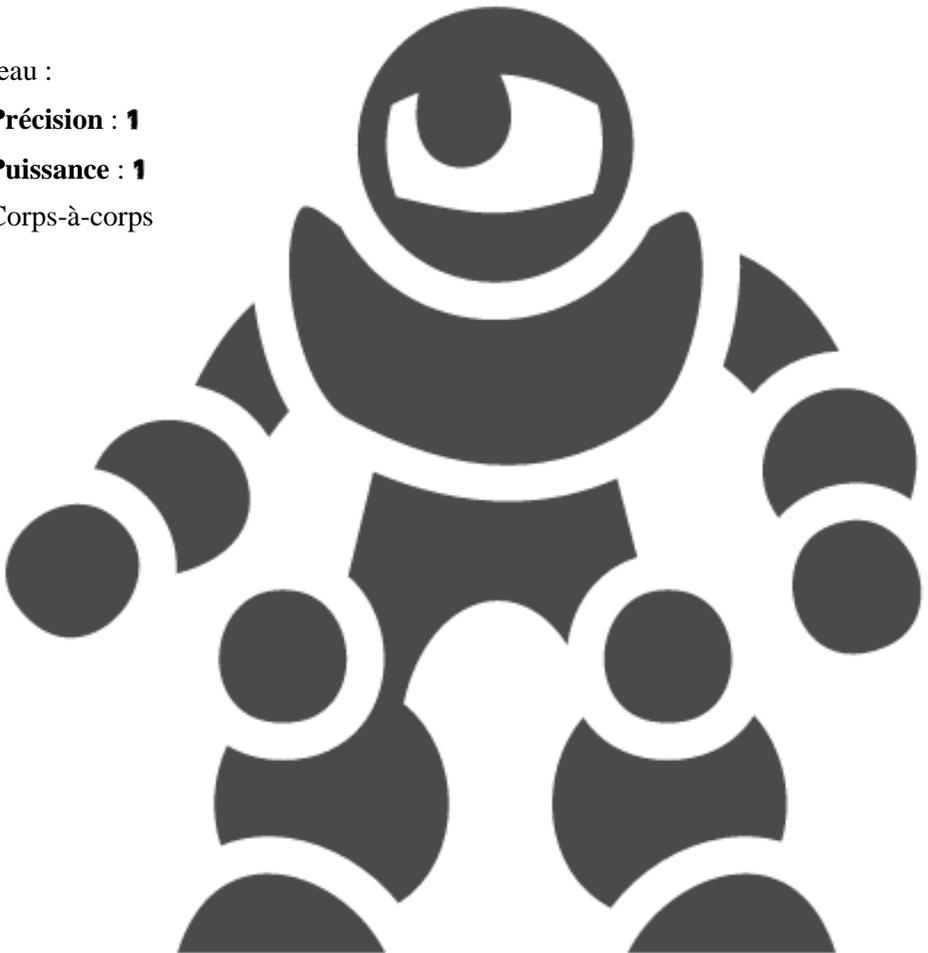
Il dispose d'une arme de tir et d'une arme de corps-à-corps.

Fusil :

- **Précision** : **2**
- **Puissance** : **1**

Couteau :

- **Précision** : **1**
- **Puissance** : **1**
- Corps-à-corps



Les soldats sont toujours envoyés au combat au sein d'une unité. Tous les soldats d'une même unité doivent avoir le même profil et les mêmes armes de base. Cependant, certains d'entre eux peuvent avoir un armement amélioré (armes spéciales) ou des règles spéciales (mécanos, médecins, radios). Un soldat de chaque unité peut être gradé (sous-officier, officier régulier ou officier supérieur).

Chaque unité doit de plus comprendre un **leader** qui doit être facilement reconnaissable au premier coup d'œil. Il doit forcément s'agir d'un gradé si possible (il peut s'agir de n'importe quelle autre figurine si l'unité ne comporte pas de gradé). Sa présence au sein de l'unité est purement fonctionnelle : sa figurine sera utilisée pour mesurer les distances par exemple. Si le **leader** venait à tomber au combat, le soldat le plus proche⁸ prendrait immédiatement sa place.

Le [chapitre 15](#) sur le recrutement des soldats vous en dira plus sur les différentes options accessibles à chaque unité ainsi que sur l'organisation de vos troupes.

Avant de passer à la suite, il est nécessaire de mentionner qu'il est bien sûr possible de recruter des véhicules au sein de vos armées. Ceux-ci sont définis par les mêmes caractéristiques que les soldats à quelques exceptions près :

- **Rang** : le rang d'un véhicule s'exprime différemment de celui d'un soldat. Il existe donc des véhicules légers, moyens ou lourds.
- **Châssis** : il existe trois types de châssis. Les châssis roulants regroupent tous les véhicules à roues ou à chenilles. Les volants représentent les véhicules pouvant survoler le champ de bataille à basse altitude et pouvant effectuer des vols stationnaires. Les châssis de type marcheur sont un classique de la SF et représentent tous les véhicules utilisant des jambes ou des pattes pour se déplacer.
- **Moral** : les véhicules ne possèdent pas de valeur de **moral**.
- **Structure** : contrairement aux soldats qui sont éliminés dès qu'ils subissent une blessure, les véhicules peuvent encaisser bien des impacts avant de devenir inopérants. Cela est représenté par un certain nombre de **points de structure** (de **3** à **9** normalement).

La gestion des véhicules diffère sensiblement de celle des soldats. Les règles qui suivent ne concerneront donc que ces derniers, les règles des véhicules faisant l'objet d'une partie spécifique.

⁸ En cas d'égalité, le joueur pourra départager librement les différents candidats.



CHAPITRE 2 : LE TOUR DE JEU

Une partie d'**OFAS** est une succession de tours de jeu au cours desquels les deux joueurs agiront en alternance. Chaque tour de jeu est constitué de différentes phases qui doivent être jouées dans l'ordre indiqué ici.

1) RÉSERVES DE PC

Au début du tour, chaque joueur constitue sa réserve de Points de Commandement (PC). Pour cela, il suffit d'ajouter tous les PC générés par tous les gradés de l'armée⁹. Les gradés qui se trouvent au sein d'une unité paniquée ne génèrent pas de PC.¹⁰

Grade	PC
Sous-officier	1
Officier régulier	2
Officier supérieur	3

Les PC inutilisés à la fin d'un tour sont défaussés et perdus.

Vous pouvez vous contenter de gérer les PC dont votre armée dispose en en tenant le compte sur un bout de papier mais il est plus simple de les représenter avec des jetons appropriés.

2) DÉTERMINATION DU PREMIER JOUEUR

Chaque joueur mise en secret autant de PC qu'il le souhaite.¹¹ Chaque joueur révèle sa mise puis lance un dé¹² qu'il ajoute aux PC qu'il a misés. À partir du second tour, le joueur ayant terminé ses activations en premier lors du précédent tour ajoute un point à son total.

Le joueur obtenant le total le plus élevé choisit librement le joueur qui devra jouer en premier lors de ce tour.

En cas d'égalité, c'est le joueur ayant misé le moins de PC qui l'emporte. Si l'égalité persiste, relancez les dés jusqu'à vous départager.

Notez que tous les PC misés sont perdus pour ce tour, que vous ayez remporté l'enchère ou non.

⁹ Tous ceux qui sont encore vivants bien sûr.

¹⁰ Les gradés qui se trouveraient dans un blindé **sonné** n'en génèrent pas non plus.

¹¹ En cachant dans sa main des jetons ou des dés par exemple.

¹² À moins que le contraire ne soit précisé, les dés dont il est question dans ces règles sont toujours ces fameux dés donnant des résultats compris entre 0 et 2.

3) ACTIVATION DES UNITÉS

Le joueur qui a été choisi pour commencer le tour doit désigner l'une de ses unités pour l'activer. Une fois l'activation terminée, la main passe à son adversaire qui doit faire de même. Continuez ainsi jusqu'à ce que toutes les unités aient été activées.

Il est bien sûr évident que chaque unité ne peut être activée qu'une seule fois par tour de jeu. Si un joueur a activé toutes ses unités, son adversaire continue à jouer jusqu'à ce qu'il ait lui-même activé toutes ses unités.

Les joueurs peuvent toutefois perturber le déroulement de cette phase d'activation en dépensant des PC :

- **Activations multiples** : après avoir activé une unité, un joueur peut dépenser **2 PC** pour en activer une autre, sans passer la main à son adversaire.¹³
- **Passer son tour** : un joueur peut dépenser **1 PC** pour passer son tour. Son adversaire reprend donc la main et doit activer une nouvelle unité si possible (à moins qu'il ne passe son tour lui-même). Il est interdit de passer son tour lors de la toute première activation du tour.

Une unité activée peut tirer puis se déplacer, toujours dans cet ordre (tirs et déplacements seront l'objet du [chapitre 4](#) et du [chapitre 5](#)). Il est toutefois possible de dépenser des PC pour attribuer un ordre à une unité afin de lui accorder d'autres opportunités. Voyez pour cela le [chapitre 6](#).

Contrairement à d'autres jeux, activer une unité ne demande pas de dépenser de PC. Toutes les unités s'activent donc gratuitement à chaque tour.

4) FIN DE TOUR

Quand toutes les unités ont été activées, il est temps de vérifier si les conditions de fin de partie sont remplies. Si ce n'est pas le cas, commencez un nouveau tour. Si c'est le cas, commencez une nouvelle partie (ou faites autre chose mais bon...)

Vous trouverez à la fin de ces règles des exemples de scénarios détaillant la mise en place et les conditions de fin de la partie ([chapitre 14](#)).

¹³ Vous pouvez garder la main plusieurs fois d'affilé si vous le désirez et que vous disposez d'assez de PC bien sûr.

CHAPITRE 3 : EFFECTUER UN TEST

Avant d'aller plus loin, il est temps de voir comment utiliser ces fameux dés spéciaux. Le résultat d'un dé (de **0** à **2**) est parfois tout simplement utilisé pour le chiffre qu'il indique et ajouté à un total. C'est par exemple le cas du dé lancé au début du tour pour déterminer le premier joueur.

Certaines armes utilisent également les dés de cette manière pour déterminer un nombre de touches. Si une unité est touchée par une explosion, elle pourra, par exemple, subir 3d touches. Lancez alors trois dés et faites le total des résultats obtenus pour déterminer le nombre de touches subies par l'unité (de zéro à six dans notre exemple). Simple, non ?

Dans la plupart des cas, les dés seront utilisés pour résoudre un test. Celui-ci opposera une caractéristique de la figurine active à une difficulté (généralement égale à une caractéristique de la figurine ciblée par l'action ou à une autre valeur dépendant de l'action entreprise). Un tir, par exemple, oppose la **précision** de l'arme utilisée à la **vitesse** de l'unité ciblée.

- Si la caractéristique utilisée est supérieure de deux points ou plus à la difficulté du test, celui-ci réussit automatiquement. C'est un « automatic success » (**AS**). Inutile de lancer le dé.
- Si la caractéristique utilisée est égale ou supérieure d'un point à la difficulté du test, celui-ci est « easy » (**EZ**). Le test sera réussi sur un score de **1** ou **2** au dé (**3+** si vous utilisez des d6 classiques).
- Si la caractéristique utilisée est inférieure d'un point à la difficulté du test, celui-ci est « hard » (**HD**). Le test sera réussi sur un résultat de **2** au dé (**5+** si vous utilisez des d6 classiques).
- Si la caractéristique est inférieure de deux points ou plus à la difficulté du test, celui-ci échoue automatiquement. C'est un « automatic failure » (**AF**). Inutile de lancer le dé.

Test	Caractéristique...	Réussite sur...	d6 classique
AS	≥ difficulté +2	Réussite automatique	
EZ	= difficulté ou = difficulté +1	1 ou 2	3+
HD	= difficulté -1	2	5+
AF	≤ difficulté -2	Échec automatique	



CHAPITRE 4 : LE TIR

Le tir, dans **OFAS**, est géré de manière très particulière. Contrairement à la plupart des jeux de figurines, la distance séparant le tireur de sa cible n'a quasiment jamais d'importance. À part pour quelques armes à la portée très limitée (comme les lance-flammes ou les grenades par exemple), on considère en effet qu'une arme dispose d'une portée suffisante pour couvrir l'intégralité du champ de bataille.¹⁴

On considérera donc ici que la difficulté à toucher sa cible tient plus du mouvement de celle-ci que de la distance à laquelle elle se trouve. Il sera en effet toujours plus difficile de toucher un soldat en train de courir à courte portée que de toucher un véhicule immobilisé, même à longue portée.

Cela permet d'effectuer la plupart des tirs sans réaliser la moindre mesure ce qui fluidifie grandement le jeu et évite les contestations inutiles.

Quand une unité doit tirer, suivez les étapes suivantes, dans l'ordre.

1) CHOIX DE LA CIBLE

Choisissez librement l'unité que vous souhaitez cibler. Si votre unité dispose de plusieurs armes différentes (une figurine peut tirer avec toutes les armes dont elle dispose), toutes les armes d'un même type doivent cibler la même unité mais chaque type d'arme peut cibler une unité différente. Annoncez les unités ciblées par chaque type d'arme avant de résoudre la moindre salve. Résolvez ensuite chaque salve dans l'ordre qui vous plaira.

Si vous utilisez des armes ayant une portée limitée, mesurez la distance qui sépare votre unité de sa cible lors de cette étape.¹⁵ Si la distance mesurée est supérieure à la portée de l'arme, le tir est impossible : choisissez une autre cible. Les distances sont toujours mesurées en ligne droite (en ignorant les obstacles) entre les **leaders** des deux unités concernées et de socle à socle.

Il est également conseillé de vérifier la ligne de vue de vos soldats avant de désigner votre cible, histoire de ne pas avoir de mauvaises surprises par la suite.¹⁶ Vérifiez de même la **vitesse** et la **résistance** de l'adversaire histoire de ne pas tirer pour rien (test **AF**).

¹⁴ Si vous jouez sur de grandes tables et que vous en éprouvez le besoin, vous pouvez considérer que toutes les armes ont une portée maximale par défaut de 48". Si vous éprouvez ce besoin, il est cependant probable que votre table ne soit pas assez chargée en décors bloquant les lignes de vue.

¹⁵ Les joueurs peuvent mesurer toutes les distances utiles à n'importe quel moment.

¹⁶ La procédure est décrite page suivante.

2) DÉTERMINATION DU NOMBRE DE TIRS

Déterminez maintenant les figurines de votre unité qui ont une ligne de vue sur l'unité ciblée. Pour cela, penchez-vous au niveau des yeux de vos figurines pour voir ce qu'elles voient. Une figurine a une ligne de vue sur l'unité ciblée si elle voit les jambes, le torse ou la tête d'au moins un ennemi (armes et bras ne suffisent pas). Les soldats d'une même unité ne se bloquent pas les lignes de vue entre eux.

Chaque soldat ayant une ligne de vue sur l'ennemi participe à la salve et génère un tir par défaut (certaines armes en génèrent plus et certains soldats ont plus d'une arme). Additionnez les tirs générés par tous les soldats de l'unité : le total est égal au nombre de dés que vous allez pouvoir lancer. On considère que les soldats n'ayant pas de ligne de vue soutiennent leurs camarades : ils ne peuvent pas tirer sur une autre unité pendant ce temps-là.

3) RÉOLUTION DU TIR

Tirer sur un ennemi est un test opposant la **précision** de l'arme employée à la **vitesse** de la cible. Lancez vos dés et déterminez pour chacun d'entre eux si le résultat est une réussite ou un échec. Chaque réussite produit une touche.

4) COUVERT

Une figurine est partiellement cachée (par un élément de décor approprié comme un mur ou des ruines ou par les figurines d'une autre unité) d'un tireur si ses jambes, son torse et sa tête ne sont pas totalement visibles de celui-ci (mais un peu quand même, sinon elle est totalement cachée).

L'unité ciblée bénéficie d'un couvert si au moins la moitié de ses soldats est partiellement ou totalement cachée de l'ensemble des tireurs de la salve en cours (voyez l'exemple quelques pages plus loin).

Si l'unité bénéficie d'un couvert, elle peut effectuer un test **HD** pour chaque touche subie. Chaque réussite annule une touche.

5) RÉOLUTION DES TOUCHES

Lancez maintenant un dé pour chaque touche subie (et non annulée) par l'unité. Il s'agit d'un test opposant la **puissance** de l'arme utilisée à la **résistance** de la cible. Toute réussite produit une blessure.

6) RETRAIT DES PERTES

Le propriétaire de l'unité ciblée retire une figurine de l'unité pour chaque blessure subie lors de la salve. Il ne peut retirer que des figurines pouvant être vues par au moins un tireur.¹⁷ Les figurines se trouvant totalement hors de la ligne de vue de l'ennemi ne peuvent pas être retirées comme perte.

7) TEST DE MORAL

Si l'unité a perdu au moins la moitié de ses effectifs à l'issue des tirs de l'ennemi (attendez que toutes les salves soient résolues) ou si elle a subi au moins une perte due à une arme ignorant les couverts, elle doit alors effectuer un test de **moral**. Voyez le [chapitre 8](#) pour plus de détails.

EXEMPLE

Une unité de dix soldats réguliers prend pour cible une unité de cinq ennemis (des réguliers eux aussi). Tous les soldats sont équipés de fusils standards. Après vérification, seuls sept d'entre eux ont une ligne de vue sur quatre soldats ennemis (dont un gradé), le dernier ennemi étant totalement caché. Sur les quatre ennemis visibles, deux sont partiellement dissimulés par un muret ou un container.

Le propriétaire de l'unité active lance donc sept dés. La **précision** des fusils est égale à **2** et la **vitesse** des soldats réguliers est aussi égale à **2**. Le test est donc **EZ** et nécessite un résultat de **1+** pour réussir. Le joueur obtient les résultats suivants : deux **0**, trois **1** et deux **2** pour un total de cinq réussites.

L'unité ciblée bénéficie d'un couvert (deux figurines sur cinq sont entièrement visibles). Son propriétaire lance donc cinq dés et obtient deux **0**, deux **1** et un **2**. Comme il s'agit d'un test **HD**, une réussite est obtenue. L'unité subit donc quatre touches au final.

La **puissance** des fusils est de **1** tandis que la **résistance** des soldats est égale à **2**. Blessier l'ennemi est donc un test **HD** et nécessite un résultat de **2** au dé. L'attaquant lance donc quatre dés. Les résultats obtenus sont **0**, **1**, **2** et **2** : deux blessures ! Le propriétaire de l'unité retire donc deux figurines parmi les quatre éligibles en se gardant bien de choisir son gradé...

Ces deux pertes sont bien sûr bien insuffisantes pour inquiéter outre-mesure l'unité et aucun test de **moral** n'est nécessaire.

¹⁷ Les soldats d'une unité ne bloquent pas les lignes de vue sur leurs camarades.

DÉTERMINER LES LIGNES DE VUE ET LES COUVERTS

Pour déterminer les couverts d'une unité, le plus simple est encore de tracer deux lignes droites partant des extrémités de l'unité ouvrant le feu et reliant celles de l'élément de décor susceptible de fournir un couvert.

Si toutes les figurines de l'unité active ne tirent pas en même temps du fait d'armes différentes, ignorez les figurines qui ne participent pas à la salve en cours pour cette étape.

Ces deux lignes vont délimiter une zone. Toutes les figurines ciblées se trouvant entièrement dans cette zone bénéficient de la protection de cet élément de décor. Si celui-ci bloque la ligne de vue, les figurines dissimulées ne pourront pas être touchées par la salve. Si le décor n'est pas suffisamment haut pour bloquer totalement les lignes de vues, les figurines ne sont que partiellement cachées par celui-ci.

Les figurines qui se trouvent partiellement dans la zone sont partiellement cachées, quelle que soit la hauteur et la nature du décor. Enfin, les figurines ne se trouvant pas du tout dans la zone ne bénéficient pas de sa protection et sont pleinement visibles des tireurs.

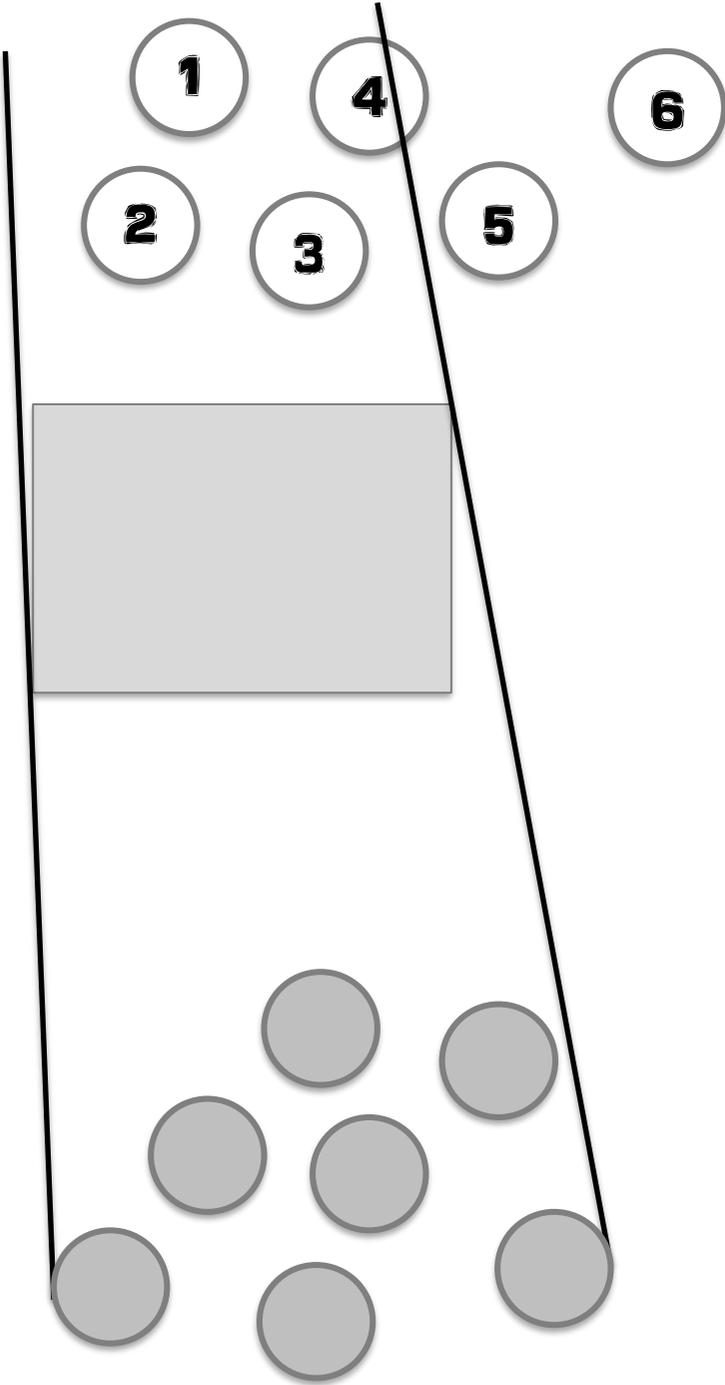
EXEMPLE

Sur la page ci-contre, l'unité grise tire sur l'unité blanche. On suppose ici que tous les soldats font feu en même temps (avec des fusils par exemple). L'unité blanche est protégée par un container assez haut pour bloquer totalement les lignes de vue.

Les soldats 1, 2 et 3 sont totalement cachés par le container : ils ne pourront pas être retirés comme perte lors de ce tir. Le soldat 4 est partiellement caché et les soldats 5 et 6 ne le sont pas du tout.

Parmi toutes les figurines, seules deux sur six sont entièrement visibles (la 5 et la 6) : l'unité bénéficie donc d'un couvert. De plus, elle ne pourra subir que trois pertes au maximum (les figurines 4, 5 et 6).

Si le décor est plus petit (ou les figurines plus grandes) et qu'il ne bloque donc pas totalement les lignes de vue, les figurines 1 à 4 sont alors partiellement cachées, soit plus de la moitié de l'unité. L'unité bénéficie donc toujours d'un couvert mais toutes ses figurines peuvent être affectées par le tir et retirées comme perte.





CHAPITRE 5 : LE MOUVEMENT

Après avoir tiré sur l'ennemi, l'unité active peut se déplacer. Pour cela, rien de plus simple, il suffit de suivre les étapes suivantes.

1) DÉPLACEMENT DU LEADER DE L'UNITÉ

Déplacez le **leader** d'une distance maximale égale à la distance de déplacement de l'unité (souvenez-vous que cette distance dépend de la **vitesse** de l'unité). Le **leader** n'est pas obligé de se déplacer en ligne droite. Il n'a pas le droit de se déplacer à travers d'autres figurines (à l'exception des fantassins de son armée¹⁸), des zones impraticables (puits de lave en fusion par exemple) ou de franchir des obstacles infranchissables (mur trop haut). Si le **leader** se déplace dans une zone de terrain difficile, tout pouce parcouru dans cette zone compte double.

Le [chapitre 13](#) sera consacré aux éléments de décor et à leur influence sur le déplacement des unités.

2) DÉPLACEMENT DU RESTE DE L'UNITÉ

Placez toutes les autres figurines de l'unité à 3'' ou moins du **leader** (de socle à socle) sans tenir compte de la distance réellement parcourue par chaque figurine. Un soldat ne peut toutefois pas occuper une position qu'il ne pourrait atteindre sans avoir besoin de s'éloigner de son **leader** de plus de 3''.

Voilà un exemple de phrase complexe pour dire quelque chose de simple : ne placez pas les soldats de l'autre côté de la rivière de lave ou sur une hauteur inaccessible. Vous avez compris l'idée ? Nous pouvons donc passer à la suite.

Si l'unité comporte 13 figurines ou plus, celles-ci peuvent être placées à 5'' du **leader** (au lieu des 3'') afin que l'unité ne soit pas trop « tassée ».

Une unité peut perdre sa cohérence (si son **leader** est éliminé suite à un tir par exemple) sans que cela ne porte à conséquence. L'unité devra par contre retrouver sa cohérence à l'issue de son prochain déplacement, quel qu'il soit.

Attention ! Aucun soldat de l'unité ne peut entrer en contact avec un ennemi lors de son déplacement. Le [chapitre 7](#) sera consacré aux charges et aux corps-à-corps.

¹⁸ Tous les blindés, amis ou ennemis, sont infranchissables. Il en va de même pour les fantassins ennemis.



CHAPITRE 6 : LES ORDRES

Chaque unité peut recevoir un (et un seul) ordre par tour, au début de son activation. Donner un ordre à une unité régulière ou d'élite coûte **1 PC**. Le coût passe à **2 PC** pour les unités irrégulières.

CHARGE

Une unité qui charge ne peut pas tirer mais sa distance de déplacement est augmentée de 6'' lors de ce tour. L'unité peut terminer son déplacement en étant en contact avec l'ennemi et l'attaquer au corps-à-corps. Voir le [chapitre 7](#) sur la charge et le corps-à-corps pour plus de précisions.

COURSE

La distance de déplacement de l'unité est doublée lors de ce tour.

Une unité qui court ne peut pas tirer.

État d'ALERTE

Une unité qui reçoit un ordre d'état d'alerte ne peut pas tirer pendant son activation. À la place, l'unité pourra tirer pendant l'activation d'une unité ennemie soit à la fin de son mouvement, soit avant la résolution de ses tirs, soit en réponse à une charge (cf. [chapitre 7](#)). Une unité tirant en état d'alerte peut dépenser un PC supplémentaire pour bénéficier d'un **tir précis**.

Toutes les armes qui le peuvent doivent tirer quand l'état d'alerte est utilisé. Les armes qui n'ont pas pu tirer (hors de portée, cibles non valides, plus de cibles disponibles...) ne pourront pas le faire plus tard : l'état d'alerte est perdu dès qu'il est utilisé. Vous devez déclarer toutes les unités désirant utiliser leur **état d'alerte** avant d'effectuer le moindre tir.

GRENADES



On suppose que toutes les unités du jeu sont équipées de grenades ou d'armes équivalentes mais en quantité limitée (d'où la nécessité d'attendre un ordre pour les utiliser). Quand une unité reçoit cet ordre, elle effectue un **tir précis** (voir l'ordre page suivante) au cours duquel chacun de ses soldats peut utiliser une grenade (**précision 1, puissance 2, [6'']***, explosion 2d, indirecte). Un soldat utilisant une grenade ne peut pas utiliser d'autres armes de tirs lors de ce tour.

PLANQUEZ-VOUS !

Jusqu'au début de sa prochaine activation, l'unité bénéficie toujours d'un test de couvert (**HD**) contre les tirs, même si ses soldats ne sont pas cachés par des éléments de décors. Si l'unité bénéficie en plus d'un vrai couvert dû à des éléments de décors, le test de couvert est alors **EZ** au lieu de **HD**.

Lors du tour où elle reçoit cet ordre, l'unité doit renoncer à son déplacement ou à son tir (au choix).

RESSAISISSEZ-VOUS !

Cet ordre ne peut être donné qu'à une unité paniquée (il s'agit de plus du seul ordre qu'une unité paniquée puisse recevoir). L'unité fait alors un test de **moral** de difficulté **2**. Si le test est réussi, l'unité n'est plus paniquée et peut agir normalement. Voir le [chapitre 8](#) sur le moral pour plus de détails.

Cet ordre coûte **1 PC** de moins si l'unité comprend un gradé en son sein.

TIRER EN AVANÇANT

L'unité effectue ses tirs après avoir résolu son mouvement (au lieu de le faire avant comme c'est normalement le cas). La portée des tirs de l'unité est alors réduite à 24'' au maximum.

Les armes lourdes des fantassins ne peuvent pas tirer en avançant.

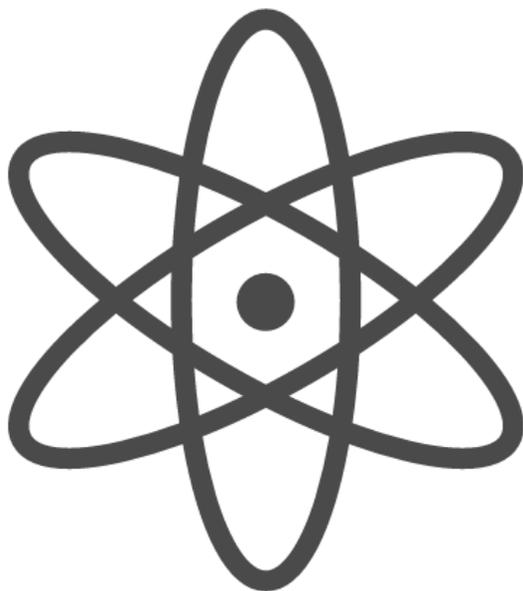
TIRS PRÉCIS

Lors de sa phase de tir, tous les tireurs de l'unité bénéficient d'un bonus d'un point soit à leur **précision** (l'unité prend le temps de viser soigneusement) soit à leur **puissance** (l'unité vise les points faibles de l'armure de l'ennemi). Si l'unité doit effectuer plusieurs salves (parce qu'elle dispose d'armes différentes), chacune d'entre elles peut choisir une option différente (les armes d'une même salve doivent choisir la même option).

Certaines armes (décrites au [chapitre 20](#)) peuvent choisir d'autres bonus lors d'un tir précis. C'est par exemple le cas des armes **explosives** ou **indirectes**.

Les armes de poing (dont les pistolets) et les armes d'assaut ne peuvent pas bénéficier des effets d'un tir précis.

Une unité effectuant un tir précis ne peut pas se déplacer durant ce tour.



Attention !

Vous en savez maintenant assez pour tester les règles de base du jeu. Il vous suffira d'ignorer les règles de moral et de corps-à-corps.

Donnez à chaque joueur trois unités de huit engagés volontaires (avec un sous-officier dans chacune d'elles), posez-les sur la table avec quelques décors et jouez jusqu'à ce qu'un camp soit exterminé.

Vous pourrez ainsi vous familiariser avec les concepts de base du jeu avant de passer à la suite !



CHAPITRE 7 : CHARGES ET CORPS-À-CORPS

Vous voulez que l'une de vos unités en charge une autre ? Suivez le guide !

1) DONNER L'ORDRE DE CHARGER

Donnez l'ordre de **charge** à votre unité et désignez sa cible. Vérifiez que le **leader** de l'unité peut contacter au moins une figurine de l'unité ciblée grâce à sa distance de déplacement augmentée de 6''. Si ce n'est pas le cas, la **charge** n'est pas possible et l'ordre est annulé.

2) TIRS EN ÉTAT D'ALERTE

Si l'unité chargée était en **état d'alerte**, elle peut à ce moment-là tirer sur ses assaillants. Qu'elle le fasse ou pas, l'unité perd son état d'alerte à l'issue du combat. Elle a donc tout intérêt à utiliser cet avantage maintenant. Si elle n'était pas en **état d'alerte**, l'unité chargée peut tout de même utiliser ses armes de poing pour effectuer des tirs en état d'alerte.

On considère que tous les tireurs bénéficient d'une ligne de vue, que toutes les armes sont à portée et que l'unité en charge ne bénéficie d'aucun couvert pour résoudre ces tirs. L'unité attend le bon moment pour tirer.

L'unité en charge n'a pas à faire de test de **moral** à l'issue de ces tirs. Les pertes causées à cette occasion seront toutefois ajoutées aux pertes causées au corps-à-corps pour savoir si l'unité doit tester son moral plus tard lors de cette activation. Si elle est éliminée, la charge prend fin immédiatement.

3) TIRS DES ARMES DE POING

Si l'unité en charge dispose d'armes de poing, elle peut faire feu avec elles dans les mêmes conditions et avec les mêmes conséquences que les tirs en état d'alerte décrits précédemment. Même si l'on considère que toutes les armes de poing peuvent tirer lors de cette phase, l'unité chargée bénéficie d'un couvert si au moins la moitié de ses effectifs sont à couverts, hors de ligne de vue ou hors de portée au moment de résoudre ces tirs.

Si l'unité chargée est éliminée par ces tirs, déplacez l'unité en charge avant de retirer les figurines et résolvez les étapes 7 et 8 normalement.

4) DÉPLACEMENT DE L'UNITÉ

Déplacez votre unité en suivant les règles habituelles du mouvement à quelques exceptions près :

- Le **leader** de votre unité doit avancer le plus rapidement et le plus directement possible vers la figurine la plus proche de l'unité chargée.¹⁹ Si la figurine se trouve derrière un obstacle, le **leader** doit s'arrêter au contact de celui-ci. Le **leader** peut parcourir une distance supérieure à sa distance normale de **charge** si les figurines les plus proches ont été retirées lors des tirs d'armes de poing (étape 3).
- Les autres membres de l'unité peuvent finir leur déplacement normalement, en pouvant contacter et traverser les figurines de l'unité chargée (on ne peut charger qu'une unité à la fois).

La position exacte des différentes figurines (que ce soit celles de l'unité en charge ou celles de l'unité chargée) n'a pas véritablement d'importance. Seule compte la position du **leader** de l'unité en charge pour déterminer les couverts dont bénéficie l'unité en défense.

Il ne faut pas oublier que le combat est un événement dynamique que nos figurines statiques sont bien en peine de représenter.

5) RÉSOLUTION DES ATTAQUES DE L'UNITÉ QUI CHARGE

Toutes les figurines de l'unité qui charge peuvent combattre en utilisant toutes les armes de corps-à-corps dont elles disposent. Si l'unité dispose de plusieurs types d'armes, résolvez toutes les attaques d'un même type avant de passer au type suivant, comme vous le feriez pour les salves d'un tir.

Chaque arme génère normalement un dé d'attaque (à moins que le contraire ne soit précisé). Lancez tous les dés générés en résolvant un test de **précision** contre la **vitesse** de la cible, chaque réussite donnant une touche.

Si l'unité chargée bénéficie d'un couvert (au moins la moitié des figurines se trouvaient dans ou derrière un élément de décor approprié – cf. [chapitre 13](#) et l'exemple de la page suivante), elle peut effectuer un test **HD** pour chaque touche reçue. Chaque réussite annule une touche.

Un test opposant la **puissance** de l'arme à la **résistance** de l'unité chargée est alors réalisé pour chaque touche obtenue. Chaque réussite se traduit par une perte. Les pertes sont choisies par l'attaquant mais le **leader** de l'unité doit être retiré en dernier.

¹⁹ Ce qui peut le faire passer par des terrains dangereux.

6) RÉSOLUTION DES ATTAQUES DE L'UNITÉ CHARGÉE

Résolvez maintenant les attaques de l'unité chargée en suivant la même procédure (les attaquants ne bénéficient jamais d'un couvert). On considère que les attaques des deux unités sont simultanées : les morts peuvent donc répliquer.

7) TESTS DE MORAL

Une unité engagée au corps-à-corps (quel que soit son rôle dans le combat) doit tester son **moral** si elle a subi au moins une perte. Voyez le [chapitre 8](#) pour plus de détails.



8) RÉSULTATS DU COMBAT ET RÉORGANISATION

Le combat peut prendre fin de différentes manières :

- **Les deux unités sont éliminées** : situation la plus facile.
- **L'une des unités est éliminée** : l'autre unité, victorieuse, peut effectuer un déplacement de 3''.
- **L'une des unités est paniquée mais pas l'autre** : l'unité paniquée doit effectuer un déplacement de retraite de 3'' au cours duquel son **leader** doit s'éloigner le plus possible du **leader** ennemi. L'autre unité, victorieuse, peut ensuite effectuer un déplacement de 3''.

À la fin de ces deux déplacements, aucune figurine ne doit être en contact avec un ennemi.

- **Les deux unités sont paniquées ou aucune des deux ne l'est** : l'unité qui a chargé doit alors effectuer un déplacement de retraite comme décrit précédemment. L'unité chargée reste sur place et peut se réorganiser autour de son **leader**, comme après un déplacement.

TIRS DE COUVERTURE

Lors de l'étape n°2, 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.

EXEMPLE

Une unité régulière de douze soldats équipés de lames de combat (**précision 2**, **puissance 2**, attaque x2, corps-à-corps) et de pistolets (**précision 2**, **puissance 1**, arme de poing) sort de son couvert pour charger une unité régulière de douze soldats équipés de couteaux et de fusils. La **charge** ne coûte aucun PC. L'unité chargée est en **état d'alerte** et se trouve majoritairement à couvert derrière des murets.

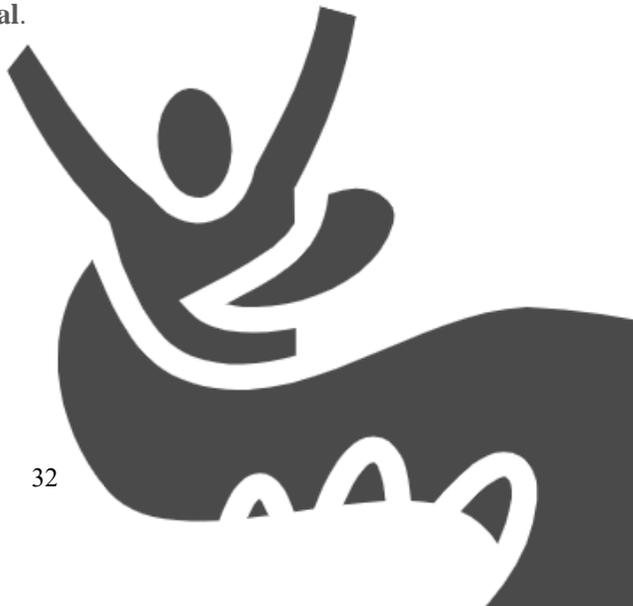
Après avoir déclaré la charge, le tir d'état d'alerte est résolu. Les tireurs effectuent douze tirs qui touchent sur du **EZ** et blessent sur du **HD**. Les assaillants ne bénéficient pas de leur couvert (les tireurs attendent qu'ils sortent pour tirer). Résultat : 3 morts !

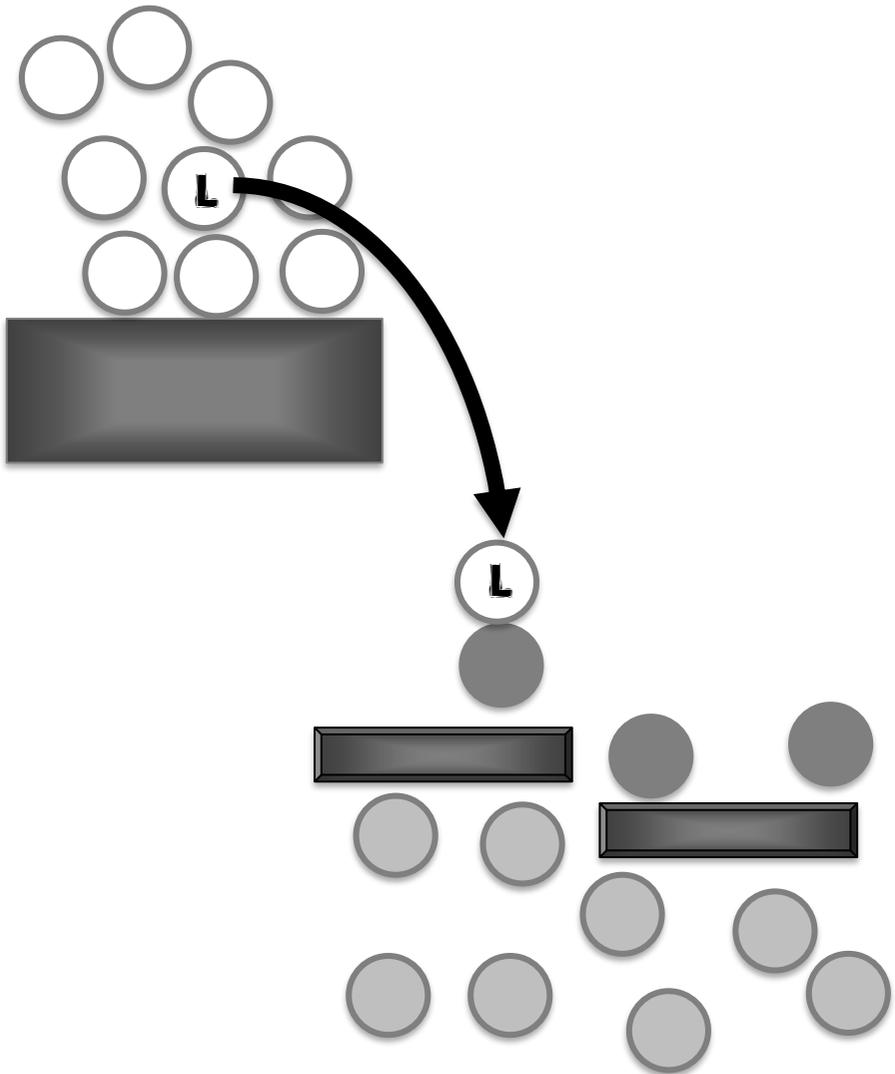
Les survivants peuvent maintenant riposter en effectuant neuf tirs touchant sur du **EZ** et blessant sur du **HD**. Les défenseurs bénéficient de leur couvert et donc se protègent sur du **HD**. Résultat : 1 seul mort ici.

Passons aux choses sérieuses avec les attaques au contact de l'unité en charge. Les neuf survivants lancent dix-huit dés puisque chaque lame de combat en génère deux. Ils touchent sur du **EZ** (**précision 2** contre **vitesse 2**) et blessent sur du **EZ** également (**puissance 2** contre **résistance 2**). Leurs adversaires bénéficient là-encore d'un couvert (test **HD**). Résultat : 5 morts !

Vient l'heure de la riposte. L'unité effectue onze attaques de couteau puisque l'action est simultanée (on ne tient compte que des morts lors des tirs). Les touches sont **HD** (**précision 1** contre **vitesse 2**) et les blessures sont **HD** également (**puissance 1** contre **résistance 2**). L'unité ne bénéficie pas de couvert. Résultat : aucune perte, avec un peu de malchance il est vrai.

Les deux unités ayant subi des pertes (le tir en état d'alerte compte), elles devront toutes deux tester leur **moral**.





Dans notre exemple, le **leader** de l'unité blanche charge la figurine de l'unité grise la plus proche. Trois figurines (en gris foncé) se trouvent du mauvais côté des murets par rapport au **leader** blanc mais les huit autres (en gris clair) se trouvent de l'autre côté des murets. L'unité grise bénéficiera donc d'un couvert (comme nous l'avons déjà vu) quelles que soient les positions finales des autres figurines de l'unité blanche.

Notons que le container derrière lequel se trouvait l'unité blanche n'empêche pas les deux unités de se tirer dessus lors de la charge mais qu'il aurait fourni un couvert à l'unité grise même en l'absence de murets.



CHAPITRE 8 : LE MORAL

Une unité peut être amenée à passer un test de **moral** avec un dé quand elle subit trop de pertes ou quand elle est soumise à une situation particulièrement stressante. Si ce test échoue, l'unité est alors paniquée jusqu'à ce qu'elle parvienne à se ressaisir (indiquez son état à l'aide d'un marqueur approprié).

TROP DE PERTES

Une unité doit passer un test de **moral** de difficulté **2** si elle subit au moins 50% de pertes²⁰ lors d'une phase de tir (en cumulant les pertes subies lors de chacune des salves dont elle a été victime).

TIRS IGNORANT LES COUVERTS

Subir des tirs ignorant les couverts dus aux éléments de décors (tirs de snipers, explosions, lance-flammes...) est particulièrement stressant pour les soldats puisqu'ils ne savent plus comment se mettre à l'abri. Une unité subissant au moins une perte suite à l'un de ces tirs doit passer un test de **moral** de difficulté **1** à la fin de la phase de tir. Si l'unité a également perdu au moins 50% de ses effectifs (en cumulant toutes les pertes, y compris celles n'ignorant pas les couverts), la difficulté du test passe à **3**.

CORPS-À-CORPS

Une unité ayant subi au moins une perte au corps-à-corps doit passer un test de **moral** de difficulté **1**. De plus, si l'unité a perdu au moins 50% de ses effectifs au cours du corps-à-corps, la difficulté du test passe à **3**.

EXEMPLE

Dans notre précédent exemple, l'unité attaquante a subi trois pertes (suite au tir en état d'alerte). Elle doit donc passer un test **EZ (moral 2** contre une difficulté de **1**) puisque ces pertes sont inférieures à la moitié de ses effectifs.

L'unité chargée ayant perdu 50% de ses effectifs (six pertes dont une due aux tirs de pistolets sur douze soldats au début de l'activation), elle devra passer un test **HD (moral 2** contre une difficulté de **3**).

²⁰ On considère pour cela les effectifs actuels de l'unité, jamais ses effectifs de départ.

RESSAISSEZ-VOUS !

Pour rappel, l'ordre **ressaissez-vous !** (coûtant **1 PC, 2 PC** pour les unités irrégulières ; **1 PC** de moins si l'unité comprend un gradé) permet à une unité paniquée d'effectuer un test de **moral** de difficulté **2** au début de son activation. Ce test est **AS** si l'unité n'a aucun ennemi dans sa ligne de vue.

En cas de réussite, l'unité n'est plus paniquée et peut agir normalement lors de ce tour (elle peut même recevoir un autre ordre). En cas d'échec, l'unité peut dépenser **1 PC** supplémentaire pour se ressaisir automatiquement. Si elle ne le fait pas, elle reste paniquée mais peut agir en respectant les contraintes décrites ci-dessous.

UNITÉS PANIQUÉES

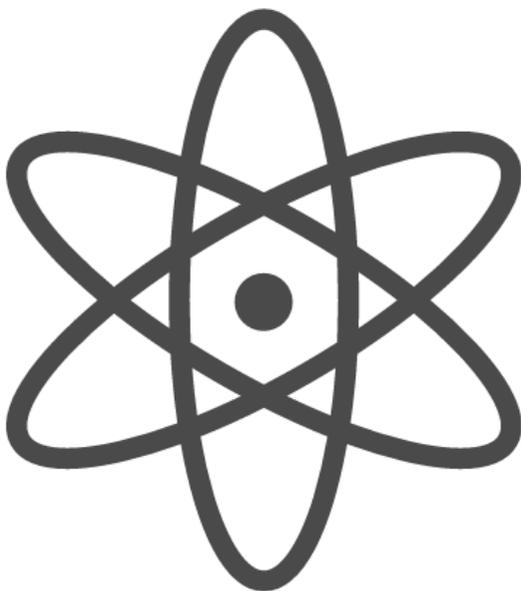
Une unité paniquée subit quelques contraintes du fait de son état :

- Elle ne peut recevoir qu'un seul ordre : **ressaissez-vous !** Notez qu'il n'est pas obligatoire de lui donner cet ordre, vous pouvez très bien décider d'économiser vos PC en la laissant dans cet état sans vous en préoccuper.
- Une unité qui disposait d'un ordre (**état d'alerte** ou **planquez-vous !**) au moment de paniquer perd immédiatement cet ordre.
- Son gradé, si elle en a un, ne génère plus de PC au début du tour.
- Elle ne peut pas prendre possession d'un objectif ou participer de quelque manière que ce soit à l'accomplissement d'une mission du scénario. Voyez le scénario en question pour plus de détails.
- Elle ignore tout nouveau test de **moral** (elle est déjà paniquée).

En dehors de ces contraintes, l'unité peut agir normalement lorsqu'elle est activée. Contrairement à bon nombre de jeux, elle n'est pas obligée de prendre la fuite, elle peut se déplacer où elle le veut et peut même tirer sur l'ennemi de son choix.

Vous remarquerez cependant que, ne pouvant pas recevoir d'ordres, elle ne pourra pas se mettre à couvert efficacement, rejoindre plus rapidement une position avantageuse, optimiser ses tirs ni même déclarer une charge. Même la laisser à portée d'un objectif ne servira pas à grand-chose...

Vous avez donc tout intérêt à remettre votre unité d'aplomb rapidement et à l'éloigner des zones les plus dangereuses du champ de bataille le temps d'y arriver.



Attention !

Vous en savez maintenant assez pour jouer une partie normale d'**OFAS** à condition de vous passer des véhicules.

Allez faire un tour du côté des règles de recrutement ([chapitre 15](#)). Chaque joueur dispose de 150 points d'armée pour sélectionner ses troupes. Pour vous faciliter la vie, ne prenez pas d'options d'unités.

Lisez ensuite les consignes du scénario de base ([chapitre 14](#)) : vous pouvez le jouer sans restriction.

Après quelques parties, vous pourrez sereinement poursuivre votre lecture des règles et incorporer de terribles blindés à vos armées !

RÈGLES DES VÉHICULES

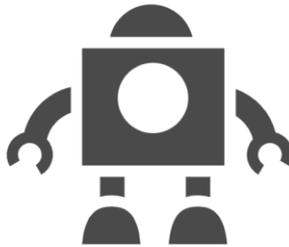


CHAPITRE 9 : PROFILS DES VÉHICULES

Comme nous l'avons déjà vu, le profil des véhicules diffère de celui des soldats sur quelques points :

- Le **rang** s'exprime différemment : les blindés peuvent être légers, moyens ou lourds.
- Les véhicules disposent d'un **châssis** : roulant, volant ou marcheur.
- Les véhicules disposent également de **points de structure** qui leur évitent d'être détruits dès le premier mauvais coup reçu.
- Les véhicules ne disposent pas de **moral**.

Ajoutons à cela que les armes de tir (celles de corps-à-corps ne sont pas concernées) d'un véhicule sont attribuées à un **arc de visée** : arc frontal, latéral (droit ou gauche) ou arrière. Quelle que soit son orientation, il s'agit toujours d'un arc de 180° limitant les possibilités de tir de l'arme. Par défaut, si rien n'est précisé, les armes du véhicule se situent dans l'arc frontal.



Pour finir, un véhicule constitue toujours une unité à lui seul.²¹ Il ne peut accueillir aucun spécialiste en son sein, pas même un gradé. On considère par contre que chaque véhicule est le **leader** de son unité.

Profitons de ce moment pour préciser que les mesures impliquant un véhicule se font à partir de n'importe quel point de sa coque (pas de ses armes) à moins que le véhicule ne dispose d'un socle.

²¹ Si rien d'autre n'est précisé, le terme « unité » dans ces règles s'applique aussi bien à une unité de fantassins qu'à un véhicule.

Le véhicule ci-dessous est un marcheur de reconnaissance utilisé par les Marines de l'Espace™. Ses caractéristiques sont les suivantes :

- **Rang** : léger
- **Châssis** : marcheur
- **Vitesse** : **2** (6'')
- **Résistance** : **3**
- **Structure** : **3**

Il dispose de deux armes spéciales et d'une attaque de piétinement.
2 x Canon laser (arc latéral gauche et arc latéral droit) :

- **Précision** : **3**
- **Puissance** : **4**

Piétinement :

- **Précision** : **2**
- **Puissance** : **2**
- Corps-à-corps
- Attaque x2



CHAPITRE 10 : ACTIVATION D'UN VÉHICULE

Par défaut, l'activation d'un véhicule est très similaire à celle d'une unité de soldats. Le blindé commence par tirer avec chacune de ses armes avant d'effectuer son déplacement. Au début de son activation, le véhicule peut recevoir un (et un seul) ordre pour **1 PC**. Comme les véhicules n'abritent pas de gradés, ils ne génèrent pas de PC et doivent donc piocher dans ceux générés par les unités de fantassins pour bénéficier d'ordres.

Les véhicules partagent tous quelques points communs en ce qui concerne (entre autres) les tirs et les ordres. Nous verrons ensuite les spécificités de chaque châssis en ce qui concerne le mouvement.

TIRER AVEC UN VÉHICULE

Tirer avec un véhicule se fait de la même manière qu'avec une unité de soldats, à l'exception des points suivants :

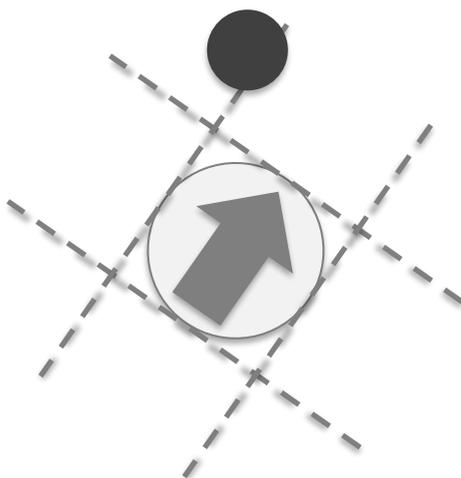
- La ligne de vue doit être déterminée depuis l'arme utilisée et non depuis n'importe quel point du véhicule.
- Le véhicule ne peut tirer que sur des figurines se trouvant dans l'arc de visée de l'arme utilisée.
- Toutes les armes du blindé peuvent cibler des unités différentes.

Pour déterminer les arcs de visée de votre véhicule, considérez que celui-ci est monté sur un socle rectangulaire même si ce n'est normalement pas le cas. Considérez que ce socle est ajusté au plus juste à la coque du véhicule.

Une figurine se trouve dans l'arc frontal si elle se situe (au moins partiellement) devant le bord avant du socle du véhicule. Elle se trouve dans l'arc arrière si elle se situe derrière le bord arrière du socle et elle se trouve dans l'arc latéral gauche/droit si elle se situe à gauche/droite du bord gauche/droit du socle.

EXEMPLE

La cible (représentée par le disque noir) se trouve à la fois dans l'arc frontal et dans l'arc latéral gauche du véhicule. Elle peut donc être prise pour cible par les armes correspondantes.



ORDRES DES VÉHICULES

Les ordres suivants peuvent être donnés à des véhicules même si quelques précisions/modifications s'imposent :

- **Tirer en avançant** : pas de précision à apporter si ce n'est que les armes des véhicules peuvent toutes tirer en avançant.
- **État d'alerte et tirs précis** : les volants ne peuvent pas recevoir ces ordres. Les roulants recevant l'un de ces ordres subissent un malus d'un point sur leur **vitesse** contre les attaques ennemies, au tir comme au corps-à-corps, jusqu'à leur prochaine activation.²²
- **Charge et course** : seuls les marcheurs peuvent recevoir ces ordres.

Les autres ordres ne sont pas accessibles aux véhicules.

- Les véhicules peuvent également recevoir l'ordre d'**autoréparation** : à la fin de son activation, le véhicule peut effectuer un test de réparation. Celui-ci est **HD** si le véhicule a renoncé à ses tirs ou à son mouvement lors de son tour. Il est **EZ** si le véhicule a renoncé à ses tirs et à son mouvement lors de ce tour.²³

Ce test s'effectue avec un, deux ou trois dés selon que le véhicule est léger, moyen ou lourd. Chaque réussite permet au véhicule de regagner un **point de structure** perdu ou de réparer une avarie ([chapitre 11](#)).



AUTRES RÈGLES COMMUNES

Les véhicules ne testent jamais leur **moral**, raison pour laquelle ils ne possèdent pas cette caractéristique, et ne sont donc jamais paniqués.

Les véhicules ne peuvent pas prendre possession d'un objectif ou participer de quelque manière que ce soit à l'accomplissement d'une mission du scénario. Voyez le scénario en question pour plus de détails.

²² Même si l'**état d'alerte** est perdu ou utilisé.

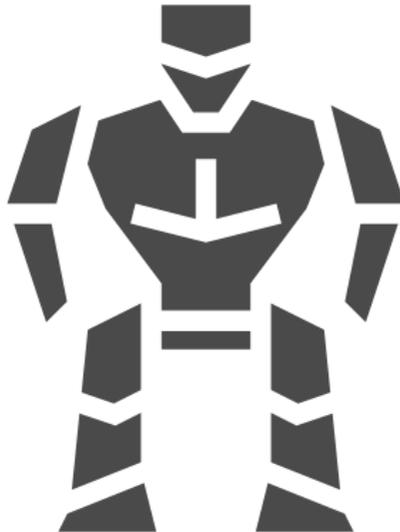
²³ Vous pouvez renoncer à vos tirs même si le véhicule ne possède pas/plus d'armes de tir.

ACTIVATION D'UN MARCHEUR

Les marcheurs sont des véhicules dotés de jambes (au moins deux, souvent plus) leur permettant de se déplacer et, éventuellement, d'écraser un ennemi malheureux. Si un véhicule est doté de nombreuses jambes trop petites pour imaginer qu'elles puissent être utilisées pour piétiner un adversaire, peut-être le véhicule sera-t-il mieux représenté par un roulant.

Les marcheurs sont les véhicules les plus simples à activer puisqu'ils utilisent les mêmes règles que les fantassins pour se déplacer. Faites toutefois bien attention à l'orientation que vous donnez à votre véhicule à la fin de son déplacement²⁴ puisque cela pourra être important pour sa prochaine phase de tir... ou celle de votre adversaire s'il essaie de vous tirer dans le dos.

Au corps-à-corps, les marcheurs combattent normalement. Ce sont d'ailleurs les seuls véhicules qui peuvent être équipés pour charger un adversaire. Ils possèdent de plus une attaque de piétinement gratuite.



²⁴ Un marcheur peut pivoter gratuitement lors de son déplacement.

ACTIVATION D'UN VOLANT

Entrent dans cette catégorie les avions, les hélicoptères et tous les véhicules se déplaçant nettement au-dessus du sol (grâce à des champs magnétiques ou antigravitationnels). Si un véhicule ne fait que se maintenir à quelques centimètres du sol, peut-être sera-t-il mieux représenté par un roulant.

Les véhicules volants peuvent se déplacer sans pénalité par-dessus les autres unités et les éléments de décors. Par souci de simplicité, un véhicule volant doit tout de même terminer son déplacement dans un espace dégagé (pas au-dessus d'une unité ni au-dessus d'un élément de décors infranchissable). Ils peuvent pivoter librement au cours du déplacement.

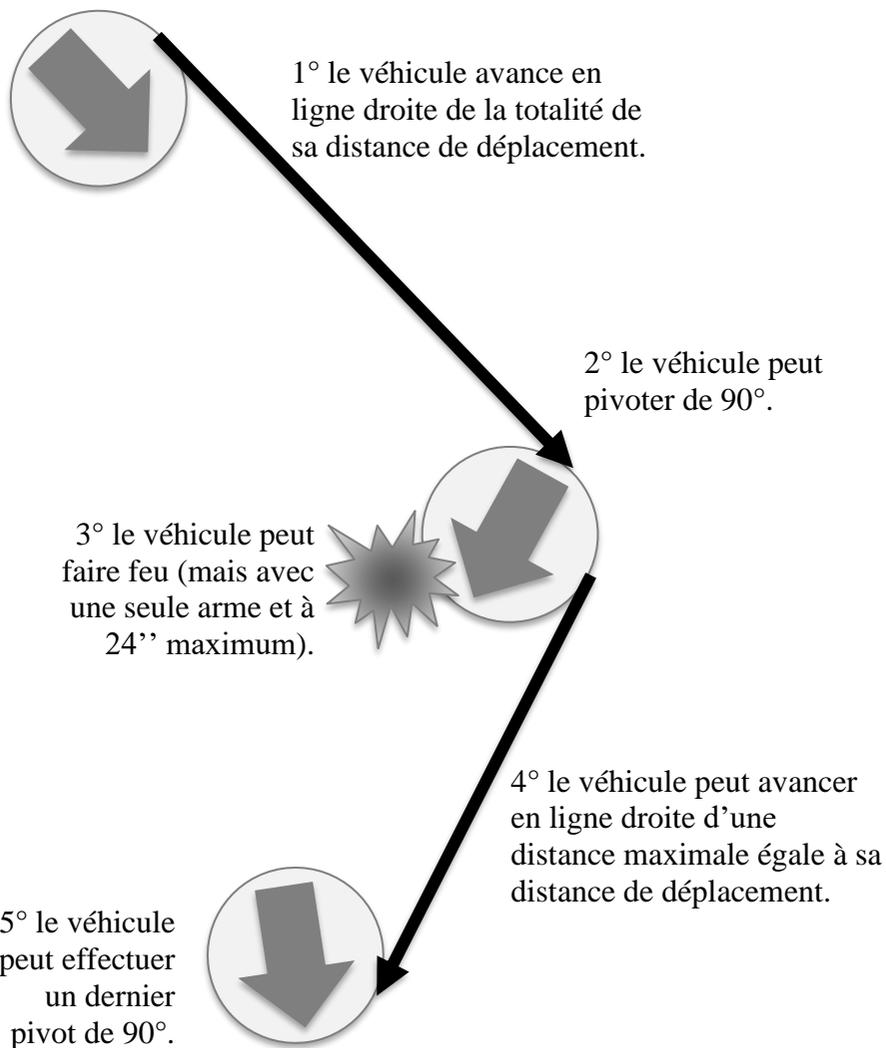
De même, les autres unités (amies ou ennemies) peuvent se déplacer librement en passant sous les véhicules volants mais ne doivent pas s'arrêter en-dessous. Les volants ne peuvent jamais être chargés ni subir de collision.

Les véhicules volants peuvent de plus recevoir les ordres suivants :

- **Déplacement rapide** : l'activation est totalement réorganisée. Le véhicule commence par avancer en ligne droite d'une distance égale à sa distance de déplacement (ni plus, ni moins). Il peut alors pivoter de 90° puis tirer avec une seule de ses armes et avec une portée maximale de 24'' (comme pour un **tir en avançant**). Pour finir, le véhicule peut se déplacer en ligne droite d'une distance maximale égale à sa distance de déplacement et enfin pivoter de nouveau de 90°. Jusqu'à sa prochaine activation, la **vitesse** du véhicule est augmentée d'un point pour ce qui est des attaques ennemies.
- **Redéploiement** : le véhicule prend de la vitesse et de l'altitude pour se redéployer plus tard sur le champ de bataille. Retirez le véhicule de la table au début de son activation (avant sa phase de tir). Le véhicule reviendra en jeu lors de sa prochaine activation (au tour suivant) en entrant sur le champ de bataille par n'importe quel point de n'importe quel bord de table. À moins de recevoir un ordre approprié, le véhicule ne pourra pas tirer lors de ce tour puisque les tirs doivent être résolus avant les déplacements.



EXEMPLE DE DÉPLACEMENT RAPIDE (VÉHICULE VOLANT OU ROULANT)



ACTIVATION D'UN ROULANT

Les véhicules roulants utilisent généralement des roues ou des chenilles pour se déplacer. Ils se déplacent en ligne droite mais peuvent pivoter de 90° au début et à la fin de leur déplacement uniquement.

Le véhicule peut passer au travers d'unités de soldats pendant ce déplacement sans causer de dégâts (les fantassins laissent passer le véhicule, ami ou ennemi). Si le véhicule termine son déplacement sur une unité, écartez légèrement les figurines pour lui laisser de la place (en maintenant la cohérence de l'unité).

Si le véhicule en percute un autre ou un élément de décors, cela se fait également sans causer de dégâts (la vitesse est insuffisante).

Les véhicules roulants peuvent de plus recevoir les ordres suivants :

- **Déplacement rapide** : l'activation est totalement réorganisée. Le véhicule commence par avancer en ligne droite d'une distance égale à sa distance de déplacement (ni plus, ni moins). Il peut alors pivoter de 90° puis tirer avec une seule de ses armes et avec une portée maximale de 24'' (comme pour un **tir en avançant**). Pour finir, le véhicule peut se déplacer en ligne droite d'une distance maximale égale à sa distance de déplacement et enfin pivoter de nouveau de 90°. Jusqu'à sa prochaine activation, la **vitesse** du véhicule est augmentée d'un point pour ce qui est des attaques ennemies. Les unités traversées par un véhicule en déplacement rapide risquent d'être écrasées. Si un véhicule en déplacement rapide percute un élément de décor ou un autre véhicule, cela donne lieu à une collision. Ces deux points (écrasements et collisions) seront expliqués plus loin.
- **Déplacement très rapide** : cet ordre ressemble fortement au précédent si ce n'est que le véhicule renonce à son tir pour aller encore plus vite. Le véhicule commence par avancer en ligne droite d'une distance égale à sa distance de déplacement. Il peut ensuite pivoter de 90°. Le véhicule se déplace à nouveau (toujours en ligne droite et de la totalité de sa distance de déplacement). Pour finir, il peut ensuite pivoter de 90° avant d'avancer en ligne droite d'une distance maximale égale à sa distance de déplacement. Le véhicule ne bénéficie pas d'une réorientation à la fin de ce mouvement. Comme pour un ordre de **déplacement rapide**, le véhicule voit sa **vitesse** augmenter d'un point contre les attaques ennemies jusqu'à sa prochaine activation et son mouvement peut entraîner écrasements et collisions.

ÉCRASER DES FANTASSINS

Une unité traversée par un véhicule roulant ayant reçu un ordre de **déplacement rapide** ou **très rapide** risque de voir quelques-uns de ses soldats se faire écraser. Cela peut avoir lieu que le véhicule soit un allié ou un ennemi et même si le véhicule ne traverse pas entièrement l'unité (s'il termine son déplacement sur l'unité, n'oubliez pas d'écarter les figurines pour lui faire de la place).

L'unité subissant l'écrasement doit faire un test de **vitesse** de difficulté **3** avec un nombre de dés dépendant du **rang** du véhicule : 3 pour les véhicules légers, 6 pour les moyens et 9 pour les lourds (mais pas plus de dés que de figurines dans l'unité).²⁵ Pour chaque test raté, l'unité subit une touche de **puissance 2**. Les pertes sont retirées par le propriétaire de l'unité. Si l'unité subit au moins une perte, elle doit faire un test de **moral** comme elle le ferait suite à un corps-à-corps.



EXEMPLE

Une unité de cinq soldats réguliers est percutée par un véhicule roulant de **rang** moyen. L'unité doit donc faire cinq tests de difficulté **3**. Avec sa vitesse de **2**, le test est donc **HD**. L'unité lance donc cinq dés et obtient les résultats suivants : **0, 0, 1, 1** et **2** soit quatre échecs. L'unité subit donc quatre touches.

Le propriétaire du véhicule lance donc quatre dés. Le test est **EZ** puisque la **puissance** de l'écrasement (**2**) est égale à la **résistance** des soldats. Les résultats obtenus sont **0, 1, 1** et **2** : trois réussites ! Trois soldats sont éliminés : le propriétaire de l'unité épargne bien sûr son gradé et son spécialiste et retire trois soldats lambda.

L'unité doit maintenant passer un test de **moral**. La difficulté du test devrait être de **1** comme pour un corps-à-corps mais comme l'unité a perdu 50% de ses effectifs, la difficulté passe à **3**. Le test est donc **HD**. Avec un **1** au dé, c'est un échec : l'unité est maintenant paniquée !

²⁵ Les personnages lancent 1, 2 ou 3 dés selon le **rang** du véhicule.

COLLISIONS ENTRE VÉHICULES

Quand un véhicule roulant percute un autre véhicule (mais pas un volant) alors qu'il s'était vu attribuer un ordre de **déplacement rapide** ou **très rapide**, il y a collision. Marcheurs et volants ne peuvent pas provoquer de collision.

Chaque véhicule subit alors un nombre de touches dépendant du **rang** de l'autre véhicule (3 pour un véhicule léger, 6 pour un moyen et 9 pour un lourd) de puissance égale à la **résistance** de l'autre véhicule.

Quels que soient les résultats de cette collision, le mouvement et l'activation du véhicule roulant prennent fin immédiatement sans que celui-ci puisse poursuivre son déplacement, se réorienter ou tirer.

Les collisions contre les éléments de décors sont gérées de la même manière. Mettez-vous d'accord avec votre adversaire pour déterminer la **résistance** et le **rang** du décor en fonction de sa taille et des matériaux le composant ainsi que pour déterminer s'il est possible que le décor subisse des dégâts ou non. Vous trouverez des exemples de décors au [chapitre 13](#).

EXEMPLE

Le marcheur de reconnaissance (léger, **résistance 3**) est percuté par le véhicule roulant après que celui-ci a écrasé trois soldats. Ce véhicule a une **résistance** de **4** (nous n'avions pas eu l'occasion d'utiliser cette caractéristique contre les fantassins).

Le marcheur de reconnaissance subit donc six touches de **puissance 4** tandis que le blindé roulant subira trois touches de **puissance 3**. Foncer dans un véhicule plus léger est certes risqué mais le jeu peut en valoir la chandelle !



CHAPITRE 11 : COMBATTRE LES VÉHICULES

Combattre un véhicule utilise les mêmes mécanismes que pour combattre une unité de soldats. Quelques précisions importantes doivent cependant être apportées.

TIRS

Tirer sur un véhicule n'est pas spécialement facile si ce n'est que les véhicules bénéficient rarement d'un couvert (la moitié de la coque du véhicule doit être cachée).²⁶ Il est par contre souvent difficile de passer l'imposante défense que leur procure leur blindage. Pour cela, il existe trois solutions : utiliser de grosses armes, réaliser des **tirs précis** pour augmenter la **puissance** de ses armes ou bien tirer dans le dos du véhicule, là où le blindage est le plus mince : si le **leader** d'une unité tirant sur un véhicule se situe intégralement dans l'arc arrière de celui-ci (même si le **leader** ne participe pas lui-même à la salve), la **résistance** du véhicule est diminuée d'un point.

Bien sûr, si vous arrivez à faire des tirs précis, de dos avec de grosses armes... vous ne devriez avoir aucun problème à réduire votre cible en miettes !

COLLISIONS

Nous avons déjà vu qu'il était possible de provoquer des collisions contre un véhicule avec un véhicule roulant ayant reçu l'ordre de **déplacement rapide** ou **très rapide**. Les véhicules volants ne peuvent pas être percutés.

Si un véhicule est percuté dans son arc arrière, sa **résistance** sera diminuée d'un point lors de la résolution de cette collision. Aussi bien pour y résister que pour déterminer les dommages causés à l'adversaire.

EXEMPLE

Dans notre précédent exemple, si le véhicule avait percuté le marcheur de dos, il n'aurait subi que des touches de **puissance 2** (au lieu de **3**) ne pouvant pas l'affecter et le marcheur aurait subi directement 6 points de dégâts, le test pour endommager le marcheur passant de **EZ (4 vs 3)** à **AS (4 vs 2)**.

²⁶ C'est également la coque du véhicule qui est utilisée pour déterminer les lignes de vue sur celui-ci, les armes du véhicule ne comptant pas pour cela.

CORPS-À-CORPS

Seuls les marcheurs peuvent charger et être chargés au corps-à-corps (en suivant les règles du [chapitre 7](#)). Tant que le marcheur n'est pas **immobilisé**, les attaques ne peuvent pas viser son blindage arrière.

Les volants ne peuvent ni charger ni être chargés au corps-à-corps.

Les véhicules roulants ne peuvent pas charger mais peuvent être chargés normalement : le corps-à-corps se déroule comme pour un combat contre un marcheur si ce n'est que le véhicule ne peut normalement pas riposter (à moins qu'il ne soit équipé de l'option adéquate) et que sa **résistance** est diminuée d'un point si le **leader** de l'attaquant se trouve dans son arc arrière.



Les fantassins qui s'attaquent à un véhicule peuvent utiliser leurs grenades en lieu et place de toute autre arme de corps-à-corps. La **précision** d'une telle attaque est alors égale à la **vitesse** des soldats et sa **puissance** est **HD** (ces valeurs sont différentes de celles utilisées lors d'un tir de grenade). Ignorez les autres règles spéciales de la grenade.

Toutefois, s'attaquer à un véhicule de la sorte requiert de prendre des risques pour glisser les grenades dans les ouvertures. L'unité subit ainsi une touche de **puissance 2** pour chaque attaque de grenade ayant échoué.²⁷ Dans un souci de simplicité, résolvez les attaques de grenades (et leurs conséquences) en premier même si le marcheur a chargé afin d'éviter qu'un soldat ne meure deux fois (de l'attaque du véhicule et de sa maladresse).

DOMMAGES DES VÉHICULES

Chaque blessure subie par un véhicule (nous parlerons plutôt de dégâts ici) se traduit par la perte immédiate d'un **point de structure**. Quand un véhicule perd son dernier **point de structure**, il est immédiatement mis hors-jeu. Laissez sa figurine sur la table : elle pourra toujours être utilisée comme couvert ou pour bloquer le passage.²⁸

De plus, pour chaque dégât subi, votre adversaire pourra effectuer un test d'avarie de difficulté **HD**. Chaque réussite lui permettra de lancer les dés dans la table des avaries de la page suivante.

²⁷ Ces touches doivent affecter les utilisateurs de grenades uniquement.

²⁸ L'occasion de créer de jolis marqueurs d'incendie...

TABLE DES AVARIES

Lancez trois dés, faites-en le total et consultez la table ci-dessous.

0 à 2	Équipage sonné : l'équipage est sonné par le choc subi par le véhicule : il perd son éventuel état d'alerte et lui donner un ordre lors de sa prochaine activation coûtera 1 PC de plus (cet effet est cumulable si l'équipage est sonné plusieurs fois).
3	Arme détruite : choisissez deux armes du véhicule (si possible). Son propriétaire choisit l'une d'elles qui devient inutilisable jusqu'à réparation. Si le véhicule n'a pas d'arme en état de marche lors de cette avarie, son équipage devient sonné à la place.
4	Propulsion touchée : la première fois que sa propulsion est touchée, le véhicule est ralenti . Si la propulsion est touchée une seconde fois, le véhicule est alors immobilisé . Si le véhicule est déjà immobilisé lors de cette avarie, son équipage devient sonné à la place.
5 ou 6	Réaction en chaîne : le véhicule perd un point de structure supplémentaire donnant automatiquement lieu à un nouveau lancer de dés dans cette table. Si le véhicule est détruit en ayant subi une réaction en chaîne, il explose : retirez sa figurine (et tous ses passagers) de la table plutôt que de la laisser en place.

Véhicule ralenti : le véhicule gagne la règle spéciale **lent** (cf. [chapitre 16](#)). Un véhicule **lent** qui est ralenti est **immobilisé** à la place.

Véhicule immobilisé : un véhicule immobilisé voit sa **vitesse** réduite à **0** et ne peut plus se déplacer du tout.²⁹ Les attaques au corps-à-corps contre ce véhicule sont toujours résolues depuis son arc arrière. Les véhicules volants immobilisés sont détruits.



RÉPARATIONS

Un véhicule qui reçoit un ordre d'**autoréparation** peut regagner un **point de structure**, recouvrer une arme détruite ou réparer une touche de propulsion pour chaque réussite obtenue au test.

²⁹ Réciproquement, un véhicule dont la **vitesse** est nulle est immobilisé.



CHAPITRE 12 : TRANSPORTS DE TROUPES

Certains véhicules peuvent acheter l'option **transport (N)** où N est le nombre de places disponibles dans le véhicule.

Un véhicule doté de cette règle ne peut transporter qu'une seule unité comprenant au maximum N soldats (les soldats d'élite comptent double pour ce calcul). Tant que vous disposez d'au moins un véhicule de ce type en jeu, toutes vos unités de fantassins disposent des ordres suivants :

- **Embarquement** : une unité recevant cet ordre ne peut pas tirer lors de ce tour. Son **leader** doit terminer son déplacement en contact avec un véhicule de transport. L'unité embarque alors à bord de celui-ci. Lors d'une prochaine activation, l'unité pourra recevoir un ordre de **débarquement** ou passer son tour, au choix. Les unités paniquées peuvent recevoir un ordre d'**embarquement**³⁰ ce qui leur permet en outre de se ressaisir automatiquement.
- **Débarquement** : placez le **leader** en contact avec le véhicule et déployez l'unité autour. L'unité peut ensuite tirer (avec les mêmes contraintes qu'un **tir en avançant**), se déplacer ou obtenir l'ordre **planquez-vous !** (une seule option au choix).

Il n'est pas possible d'embarquer ou de débarquer si le véhicule est sous l'effet d'un **déplacement rapide** ou **très rapide**.

Dans un souci de simplification, les unités embarquées ne peuvent rien faire et ne peuvent pas être prises pour cibles par des ennemis (même si le véhicule est un transport ouvert). On considère que les passagers sont trop occupés à s'accrocher à leurs sièges pour faire autre chose que se cacher.

Si le véhicule est détruit, l'unité subit une touche de **puissance 1 (2 si le véhicule est sous l'effet d'un déplacement rapide, 3 pour du très rapide)** pour chacune de ses figurines.³¹ L'unité doit ensuite effectuer un débarquement d'urgence au cours duquel elle ne peut ni tirer, ni se déplacer, ni se planquer. Elle est ensuite automatiquement paniquée.

Nous verrons au [chapitre 16](#) que les véhicules peuvent avoir des options. Pour représenter un véhicule ouvert offrant davantage de liberté à ses passagers lors du débarquement, il est fortement conseillé d'utiliser les options **débarquement facile** et **fragile**.

³⁰ Pour **1 PC** de moins si l'unité comprend un gradé.

³¹ Le propriétaire de l'unité alloue les pertes comme il le veut.

ORGANISER UNE PARTIE



CHAPITRE 13 : LES ÉLÉMENTS DE DÉCORS

La question des décors est toujours problématique dans un jeu de figurines. Quelles que soient les règles du jeu, vous serez toujours limités par votre propre collection et il vous faudra de toute manière toujours vous mettre d'accord avec votre adversaire sur les effets de tel ou tel décor au début de la partie. Considérez les règles suivantes comme un guide et adaptez-les à vos propres éléments de décors et à votre manière de jouer.

Les règles suivantes décrivent donc les effets par défaut des décors les plus courants sur l'infanterie et sur les blindés. Pour ces derniers, les effets peuvent varier en fonction du châssis. Le cas des véhicules volants n'est cependant que rarement abordé puisque ceux-ci peuvent passer au-dessus des décors sans subir la moindre pénalité.

OBSTACLES LINÉAIRES

Il s'agit ici des murs bas, pièges antichars et autres fils barbelés. Traverser un obstacle linéaire coûte 1'' de déplacement supplémentaire pour les unités d'infanterie et pour les marcheurs. Il suffit pour cela que le **leader** de l'unité traverse l'obstacle lors de son déplacement.

Les véhicules roulants ignorent les fils barbelés mais ne peuvent pas traverser les pièges antichars lors de leur déplacement. Ils traitent les murs bas comme des terrains dangereux (voir un peu plus loin dans ces pages).

Murs bas et pièges antichars fournissent un couvert contre les tirs aux unités d'infanterie (plus rarement aux véhicules). Tous les obstacles linéaires, y compris les fils barbelés, fournissent un couvert au corps-à-corps aux unités d'infanterie.

OBSTACLES SIMPLES

Petits générateurs, cristaux gigantesques sortant du sol, arbre isolé... Il s'agit ici d'éléments de décors de taille réduite et n'offrant que peu d'interaction. Impossible de rentrer dedans ou de se déplacer dessus par exemple. Ces obstacles doivent être contournés et peuvent offrir un couvert contre les tirs ou au corps-à-corps.

Admettons que leur principal intérêt est de personnaliser votre table et de la rendre plus agréable visuellement. N'hésitez pas à en ajouter, quitte à ce qu'ils n'aient strictement aucun effet en termes de jeu. Les objectifs peuvent être représentés par ce genre d'obstacles.

TERRAINS DIFFICILES

Nous parlons ici des éléments de terrains bas ne bloquant pas les lignes de vue mais gênant le mouvement : marais, zone rocailleuse, ronces... Tout pouce parcouru dans un élément de décors de ce type compte double pour les unités d'infanterie ou les marcheurs. Cette pénalité s'applique tant que le socle du **leader** de l'unité se trouve entièrement dans le terrain difficile.

Les véhicules roulants traitent les terrains difficiles comme des terrains dangereux (voir plus bas) mais seulement lorsqu'ils effectuent un **déplacement rapide** ou **très rapide**.

TERRAINS IMPRATICABLES

Comme pour les terrains difficiles, il s'agit de zones basses ne bloquant pas les lignes de vue. Mais ici, hors de question d'y mettre les pieds : eau trop profonde, puits de lave, lac ou rivière d'acide... Inutile de détailler davantage.

Un véhicule volant peut traverser sans pénalité un terrain impraticable mais il traite celui-ci comme un terrain dangereux (voir juste en-dessous) s'il termine son déplacement dessus.

TERRAINS DANGEREUX

À mi-chemin entre les terrains difficiles et les terrains impraticables : les terrains dangereux ! Lac de lave pas trop chaude ou d'acide dilué, végétation carnivore, sables mouvants, certains obstacles pour les véhicules roulants...

Si le **leader** d'une unité d'infanterie se déplace dans une telle zone, l'unité doit passer un test **EZ** pour chacune de ses figurines à la fin de son déplacement (et même si le **leader** ne se trouve plus dans ce terrain). Chaque échec provoque une blessure ne pouvant être ignorée (assignée au choix du propriétaire de l'unité) mais ne provoquant pas de test de **moral**.

Si un véhicule (marcheur ou roulant) se déplace dans un terrain dangereux ou si un volant termine son déplacement dessus, il doit passer un test **EZ** à la fin de son déplacement (même si le véhicule ne se trouve plus dans le terrain dangereux). En cas d'échec, il subit une avarie.

Les effets des terrains dangereux s'appliquent même si le socle du **leader** ne se trouve que partiellement dans le terrain au cours du déplacement. Si une unité reste immobile dans un terrain dangereux, elle doit tout de même en subir les effets à la fin de sa phase de mouvement.

Un terrain peut à la fois être difficile et dangereux.

RUINES

Les ruines sont des éléments courants sur nos tables de jeux. Faciles à fabriquer, faciles à utiliser... Il est préférable de poser votre décor sur un socle délimitant précisément la zone en ruine.

Les ruines comptent comme une zone de terrain difficile en ce qui concerne le mouvement des marcheurs et des roulants (l'infanterie n'est pas affectée). Les véhicules volants les traitent comme des terrains impraticables et éviteront donc de stationner dessus.

Si vos ruines comportent plusieurs étages, le **leader** d'une unité d'infanterie peut y accéder en escaladant les murs (on considère qu'il y a des échelles ou qu'il est possible de grimper) en dépensant 3'' de déplacement supplémentaires par étage (que ce soit pour monter ou pour descendre). Les autres membres de l'unité doivent se situer un étage (maximum) au-dessus ou en-dessous de celui du **leader** (ignorez la distance verticale pour la cohérence d'unité). Les véhicules ne peuvent pas accéder aux étages d'une ruine.

Les figurines d'infanterie dont le socle se trouve intégralement dans une ruine bénéficient d'un couvert contre les tirs et au corps-à-corps, quelles que soient les lignes de vue réelles (on considère que tous les débris ne sont pas représentés par votre élément de décor).

Les ruines bloquent les lignes de vue les traversant de part en part, sans tenir compte des lignes de vue réelles (là encore, on considère que votre décor ne représente que partiellement la ruine pour des raisons de jouabilité). Si une figurine (monstre ou véhicule normalement) est plus grande que la ruine (en son point le plus haut), elle peut voir et être vue à travers la ruine malgré tout (généralement avec un couvert).



FORÊTS

À peu de choses près, les forêts fonctionnent de la même manière que des ruines si ce n'est que les unités avec des **jet-packs** ne peuvent pas ignorer le couvert procuré par la forêt lors d'une charge. Si la flore ou la faune de votre planète est exotique et hostile, vous pouvez en plus considérer les forêts comme des terrains dangereux. Une forêt particulièrement dense peut également compter comme une zone de terrain difficile pour l'infanterie.

COLLINES

Une colline est une zone de terrain procurant un point de vue en hauteur. Elle peut en outre être considérée comme un terrain difficile et/ou dangereux selon sa nature exacte ou si ses flancs sont particulièrement escarpés.

Une unité dont la majorité des figurines se trouvent sur une colline bénéficie d'un couvert au corps-à-corps à moins que le **leader** de l'unité qui la charge ne se trouve lui-même sur la même colline au début de la **charge**.

BÂTIMENTS FERMÉS ET CONTAINERS

Il est plus simple de considérer que les bâtiments « intacts » sont fermés et inaccessibles aux unités en cours de partie. Vous trouverez un exemple de bâtiment ouvert sous la forme d'un bunker page suivante.

Les bâtiments fermés sont des obstacles qui peuvent être contournés. Si leur toit le permet, ils peuvent être escaladés comme pour les différents étages d'une ruine. Une unité en hauteur sur un bâtiment bénéficie d'un couvert au corps-à-corps comme si elle se trouvait sur une colline.

Enfin, ces bâtiments bloquent les lignes de vue comme les ruines, même si ses murs comportent des ouvertures.

DÉTRUIRE LES ÉLÉMENTS DE DÉCORS

Si vous le voulez, vous pouvez autoriser les unités à prendre certains éléments de décors pour cible. Chaque élément de décor compte comme un véhicule de **vitesse 0**, ne possédant pas d'arc arrière et ne pouvant pas subir d'avaries. Une unité attaquant un décor au corps-à-corps avec des grenades ne subit aucune touche en retour en cas d'échec.

Un décor détruit est tout simplement retiré du jeu. Si des figurines se trouvaient dedans ou dessus, elles subissent une touche de **puissance 2**. Le tableau ci-dessous donne les caractéristiques des décors destructibles.

Décor	Résistance	Structure	Rang
Obstacle linéaire	4	2 par tranche de 3''	Léger
Obstacle simple	3	3	Léger
Ruine	4	3/5	Moyen/Lourd
Bâtiment fermé	4	6/9	Moyen/Lourd
Container	3	3	Léger

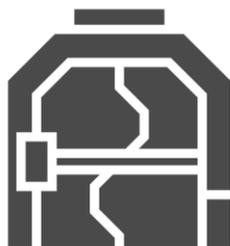
BUNKER

Pour finir, voici un exemple d'élément de décor plus complexe à gérer : le bunker. Vous pouvez bien sûr le considérer comme un véhicule lourd (**résistance 5, 9 points de structure**). Mais si vous voulez réellement exploiter votre bunker pour en faire un élément central de votre scénario, envisagez d'utiliser les règles suivantes.

Tant que le bunker est vide, une unité peut entrer dedans en utilisant les mêmes règles que pour embarquer dans un véhicule. À vous de déterminer la contenance maximale de votre bunker (12 places par exemple). L'unité pourra par la suite quitter le bunker comme on débarque d'un véhicule. La différence étant que l'unité reste en jeu quand elle est dans le bunker.

L'unité peut ainsi tirer depuis le bunker. Vérifiez les lignes de vue et les portées depuis les ouvertures de celui-ci. Le nombre maximal de figurines pouvant tirer est égal à la moitié de la contenance du bunker (6 dans notre exemple, souvenez-vous que les soldats d'élite comptent double).

L'unité occupant le bunker peut également se faire tirer dessus. Elle bénéficie cependant d'un couvert **EZ** même sans avoir reçu l'ordre **planquez-vous !** L'unité peut ainsi bénéficier d'un autre ordre (au hasard, **tirs précis**). L'ennemi aura donc à cœur de tirer sur votre unité avec des armes ignorant les couverts. Il n'est cependant pas facile de tirer au lance-grenades ou à l'obus d'artillerie à travers les ouvertures du bunker. En conséquence, l'unité bénéficie toujours de son couvert si le tireur se trouve à plus de 12'' du bunker. Le lance-flammes est l'arme de prédilection contre les bunkers !



L'unité ne peut pas être chargée tant que la porte du bunker n'est pas détruite. Celle-ci compte comme un véhicule léger de **résistance 4** possédant **3 points de structure**. Une fois la porte détruite, l'unité peut être chargée (elle bénéficiera d'un couvert). Si l'unité perd le combat, elle devra quitter le bunker qui sera immédiatement investi par les assaillants.



CHAPITRE 14 : SCÉNARIOS

Créer ses propres scénarios fait partie du plaisir du jeu de figurines... **OFAS** vous propose un scénario générique et quelques variantes pour organiser une partie sur le pouce, sans avoir à tout réinventer à chaque fois.

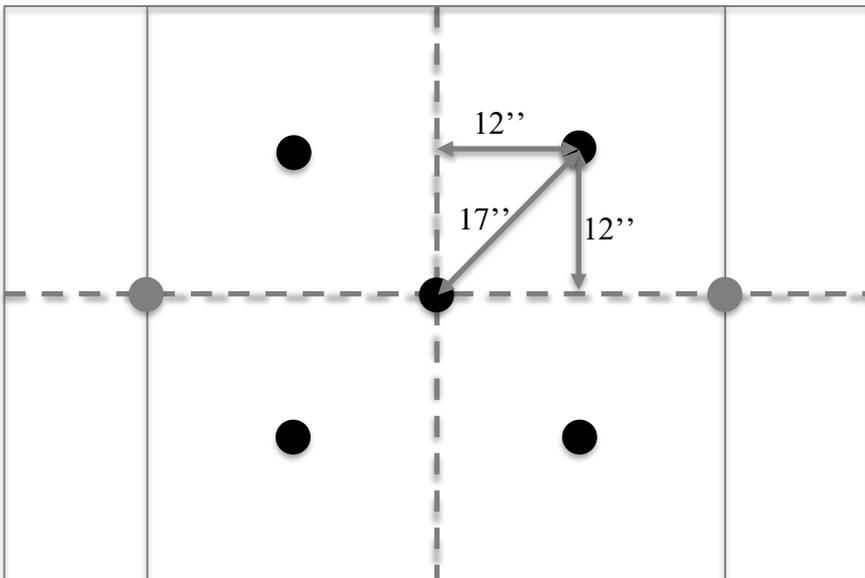
TABLE ET DÉCORS

Les dimensions de la table dépendent du format de votre partie. Pour des armées de 250 à 450 points d'armée (PA), une table carrée de 48'' de côté (1m20) suffira amplement. Pour une partie de 450 à 950 points d'armée, une table de 48'' de profondeur pour 72'' de largeur (1m80) devrait faire l'affaire.

Une table d'**OFAS** devrait être largement pourvue en décors. L'idée étant qu'il ne devrait pas y avoir moins de 3'' entre deux décors (pour laisser de la place pour passer les véhicules). Il ne devrait par contre pas y avoir de zone vide dans les 6'' autour d'un élément de décor. Autre critère, il ne devrait pas y avoir (trop) de lignes de vue traversant la table de part en part.

OBJECTIFS

Sur une table carrée, placez cinq objectifs : un au centre de la table et les quatre autres à 12'' des lignes médianes. Sur une table rectangulaire, ajoutez-en deux sur la ligne médiane, à 24'' de part et d'autre de l'objectif central.



CHOIX DU BORD DE TABLE

Si l'un des joueurs a placé seul les éléments de décor, son adversaire peut choisir librement son bord de table.³² L'autre joueur hérite du bord de table opposé. Sinon, déterminez au hasard le bord de table de chaque joueur.

DÉPLOIEMENT

Avant toute chose, il est souhaitable que chaque joueur présente sa liste d'armée à son adversaire. La partie peut alors commencer. Les unités entrent en jeu lors du premier tour en passant par leur bord de table.³³ Les unités peuvent bien sûr recevoir un ordre normalement dès le premier tour. Les véhicules de transport peuvent entrer en jeu en ayant une unité embarquée à bord. Cette unité pourra donc débarquer dès le premier tour, lors de son activation (si le véhicule ne s'est pas déplacé trop vite bien entendu).

CONTRÔLE DES OBJECTIFS ET POINTS DE VICTOIRE

Une unité de fantassins non paniquée contrôle un objectif si son **leader** se trouve à 3'' ou moins de celui-ci et qu'aucune unité ennemie ne se trouve dans la même situation (l'objectif serait alors contesté).

À la fin du tour, chaque joueur remporte des points de victoire (PV) pour chaque objectif sous son contrôle. Les PV gagnés dépendent de l'objectif.

Objectif	PV
Objectif de son côté du champ de bataille	1
Objectif de la ligne médiane	3
Objectif du côté du champ de bataille de l'adversaire	5

FIN DE LA PARTIE

Au début de chaque tour (à partir du cinquième), lancez un dé et ajoutez le numéro du tour en cours. Si le total obtenu est supérieur ou égal à 7, la partie s'achève à la fin de ce tour.³⁴ Le joueur ayant cumulé le plus de PV à la fin de la partie l'emporte ! Cependant, si l'écart entre les deux joueurs est inférieur ou égal à la centaine du format de la partie (**3 PV** pour une partie de **300 à 399 PA** par exemple), la partie se termine sur une égalité.

³² Dans le cas d'une table rectangulaire, il doit s'agir de l'une des deux longueurs.

³³ Mesurez la distance du premier déplacement de chaque unité depuis le bord de table.

³⁴ La partie dure donc entre 5 et 7 tours.

VARIANTES DE CONTRÔLE DES OBJECTIFS

En début de partie, lancez un dé pour déterminer la variante utilisée :

- **0 : guerre de position.** Utilisez les règles précédentes.
- **1 : assaut généralisé.** Si une armée contrôle un objectif à la fin d'un tour, elle continue à le contrôler aux tours suivants, même si elle ne dispose plus d'unité adéquate à portée de l'objectif. Elle en perd le contrôle si un ennemi s'en empare ou le conteste.
- **2 : guerre-éclair.** Les PV ne sont comptabilisés qu'à la fin du dernier tour de jeu, contrôler les objectifs en cours de partie ne sert à rien.

CHAMPS DE BATAILLES ALÉATOIRES

Comme pour tout jeu futuriste, les affrontements d'OFAS ont peu de chances de se dérouler dans une prairie paisible par temps clément. Pour générer les conditions extrêmes des champs de batailles des exoplanètes en proie à la guerre, lancez deux dés et consultez le tableau ci-dessous :

2d	Conditions
0	Forte gravité : les unités sont pénalisées par la forte gravité et ont du mal à éviter les attaques. La vitesse des unités d'infanterie est donc diminuée d'un point contre les tirs ou au corps-à-corps.
1	Atmosphère hyper-oxydante : il y a dans l'air de la planète une substance catalysant l'oxydation des véhicules qui tombent en poussière sans raison apparente. En conséquence, les tests d'avaries sont maintenant EZ .
2	Temps clément : relancez un dé. Si vous obtenez un 0 , la bataille a lieu en début de journée : toutes les armes de tir voient leur portée limitée à 18'' pendant les deux premiers tours de jeu. Sur un 1 , la bataille a lieu en pleine journée et ne nécessite pas de règles spéciales. Sur un 2 , la bataille a lieu en fin de journée : la portée des armes est limitée à 18'' à partir du quatrième tour.
3	Tempêtes magnétiques : le champ magnétique local brouille toutes les communications. Toutes les unités sont indisciplinées . ³⁵
4	Faible gravité : les unités d'infanterie se déplacent plus rapidement sur une planète où le champ de pesanteur est plus faible. Leur vitesse est augmentée d'un point pour ce qui est de déterminer leur distance de déplacement (mais pas pour déterminer la difficulté des attaques).

Sentez-vous libres d'inventer vos propres tableaux !

³⁵ Cf. les options d'unités et de véhicules. Si une unité est naturellement indisciplinée, il n'est plus possible de dépenser **1 PC** pour ignorer un test raté lorsqu'elle reçoit un ordre.

GÉNÉRATEUR ALÉATOIRE DE SCÉNARIOS

Même si créer ses propres scénarios fait partie du plaisir du jeu, voici un générateur aléatoire qui vous permettra de varier les parties sans trop d'efforts. Pour commencer, mettez en place le décor et choisissez vos armées comme vous le feriez pour jouer le scénario générique. Comme vous ne savez pas sur quelle mission vous allez tomber, cela vous forcera à concevoir des armées polyvalentes.

Chaque joueur lance ensuite un dé. Les résultats obtenus déterminent le scénario qui sera joué. Tous les scénarios proposés ici sont des variantes du scénario générique : reportez-vous à ce dernier en cas de doutes et appliquez les modifications décrites ci-après.³⁶

SCÉNARIOS SYMÉTRIQUES

Si les deux joueurs obtiennent le même résultat, vous jouerez une partie équilibrée au cours de laquelle les deux armées auront les mêmes objectifs. La nature de la mission jouée dépend du résultat obtenu aux dés :

- **0 – Contrôle du champ de bataille** : les troupes ont pour mission de prendre possession du terrain. Là, c'est facile, il s'agit tout simplement du scénario générique décrit précédemment.
- **1 – Objectif central** : les deux armées combattent pour un objectif précis situé au centre du champ de bataille, tout autre objectif est secondaire. Jouez le scénario générique normalement si ce n'est que l'objectif situé au centre de la table rapporte **5 PV** tandis que ceux situés du côté de votre adversaire n'en rapportent que **3**.
- **2 – Pas de quartier** : en plus de contrôler le champ de bataille, les troupes ont reçu l'ordre d'infliger de lourdes pertes à l'adversaire. En plus des PV octroyés par le contrôle des objectifs, chaque unité et chaque gradé que vous éliminez vous rapporte des PV :

Unité	PV
Unité irrégulière, personnage, blindés légers et sous-officiers	1
Unités régulières, blindés moyens et officiers réguliers	2
Unités d'élite, blindés lourds et officier supérieur	3

³⁶ Les variantes de contrôle des objectifs de la page précédente sont tout à fait jouables avec les scénarios symétriques mais ils ne sont pas adaptés aux scénarios asymétriques !

SCÉNARIOS ASYMÉTRIQUES

Si les deux joueurs obtiennent des résultats différents aux dés, celui qui a obtenu le score le plus élevé sera l'attaquant tandis que son adversaire sera le défenseur. Ces scénarios étant asymétriques, rien ne garantit qu'ils soient parfaitement équilibrés mais ils devraient produire des affrontements mémorables. La nature du scénario dépend des résultats des deux joueurs :

- **2/0 – Dernier carré** : le défenseur est acculé et doit tenir sa position, coûte que coûte. La partie a forcément lieu sur une table carrée avec 5 objectifs (celui du centre qui rapportera **5 PV** et les 4 situées sur les diagonales qui rapporteront **3 PV** chacun), quel que soit le format des armées. L'armée du défenseur commence la partie entièrement déployée au centre de la table (à l'intérieur du carré dessiné par les objectifs ou au plus proche si besoin). Les unités du défenseur ne peuvent jamais paniquer et ne font donc jamais de test de moral.

L'attaquant fait entrer ses troupes normalement par n'importe quels bords de table (mais sans bénéficier des règles spéciales **éclaireurs/reconnaissance**). Toutes les unités de l'attaquant qui ont été entièrement éliminées peuvent revenir en jeu au début du tour suivant (si l'unité disposait d'un gradé, celui-ci n'est plus qu'un simple sous-officier). À la fin de chaque tour, l'attaquant peut choisir d'éliminer tout ou partie de ses unités pour les faire revenir en jeu plus rapidement.

- **2/1 – Attaque surprise** : l'attaquant tente de prendre de vitesse le défenseur en attaquant directement sur ses flancs. Les objectifs situés du côté du bord de table de l'attaquant ne rapportent aucun PV. Ceux de la ligne médiane rapportent **1 PV**, quelle que soit l'armée les contrôlant. Les deux derniers objectifs rapportent **3 PV** au défenseur et **5 PV** à l'attaquant.

Le défenseur déploie toute son armée à 12'' de son bord de table avant le début de la partie (les **éclaireurs** et véhicules de **reconnaissance** peuvent se déployer 12'' plus loin). L'attaquant peut faire entrer la moitié de ses unités par les bords latéraux de la table (mais depuis sa moitié de table). Le reste de son armée doit entrer en jeu normalement.

- **1/0 – Sabotage** : l'attaquant doit prendre le contrôle simultané de deux installations stratégiques pour réussir sa mission. Ce scénario n'utilise pas les points de victoire. Seuls les deux objectifs du côté du bord de table du défenseur sont pris en compte. À la fin d'un tour, si l'attaquant contrôle ces deux objectifs, il remporte la partie. Dans tous les autres cas, le défenseur l'emporte.

MINI-CAMPAGNES

Vous pouvez organiser de mini-campagnes rapides à mettre en place et à jouer avec votre adversaire habituel. Privilégiez toujours la simplicité et la rapidité à des projets plus ambitieux qui ne verront jamais le jour ou qui n'aboutiront jamais.

La campagne proposée ici se compose de trois parties qui se répartissent de la manière suivante :

- Le premier joueur, déterminé au hasard, choisit librement un scénario asymétrique au cours duquel il est l'attaquant. Il peut également choisir les conditions du champ de bataille. Il est conseillé de jouer cette première partie en **250 PA**.

Le vainqueur de la partie remporte **3 PG** (points de gloire). En cas de match nul, le défenseur remporte **1 PG** (l'attaquant n'en gagne aucun).

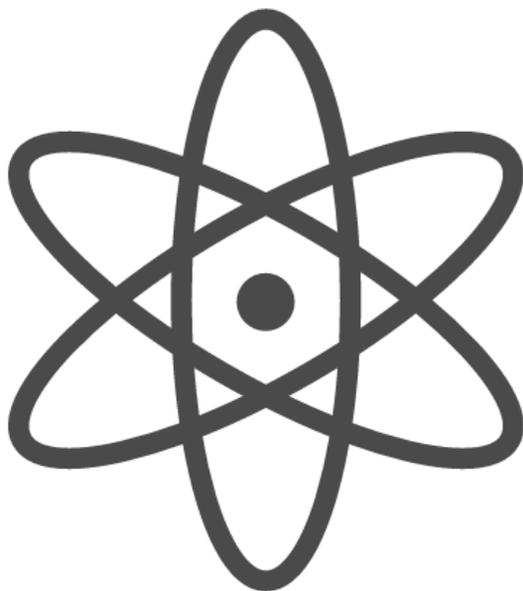
- Le second joueur procède de même pour la seconde partie.
- La troisième et dernière partie est un scénario symétrique déterminé au hasard (en lançant un seul dé), y compris les conditions du champ de bataille et le contrôle des objectifs. Cette dernière partie se joue en **350 PA**. Si un joueur a remporté la partie au cours de laquelle il était l'attaquant, il bénéficie d'un bonus de **50 PA** supplémentaires.

Le vainqueur de cette dernière partie remporte **5 PG**.



À l'issue de ces trois parties, les joueurs comparent les PG accumulés :

- En cas d'égalité, la campagne se solde par une égalité parfaite.
- Si les deux joueurs n'ont qu'un seul PG d'écart, la campagne se solde par une victoire mineure pour le joueur qui est en tête.
- Si l'écart entre les deux joueurs est égal à **2 PG**, la campagne se termine sur une victoire majeure du joueur en tête.
- Enfin, si l'écart est au moins égal à **3 PG**, la victoire est totale.



Attention !

Ça y est ! Vous avez terminé la lecture de l'intégralité des règles d'**OFAS** ! Vous n'avez plus qu'à recruter vos troupes.

Contrairement à ce que l'on peut trouver dans la plupart des jeux de figurines, vous ne trouverez ici qu'une seule liste. À vous de donner une personnalité à votre armée en recrutant les unités appropriées !

Au moins, vous ne pourrez pas dire que le jeu est déséquilibré !

Pour vos premières parties, essayez de faire simple : limitez les options d'unités et de blindés, ne prenez pas trop de spécialistes, ne mettez qu'un seul type d'arme spéciale par unité d'infanterie...

Et limitez le nombre de profils différents dans votre liste !

Et surtout, ne cherchez pas à abuser du système !

RECRUTER SON ARMÉE



CHAPITRE 15 : RECRUTER DES SOLDATS

Le système de création d'**OFAS** est très permissif : il n'impose pour ainsi dire aucune contrainte. Vous pourriez donc très bien choisir de ne recruter aucune unité de soldats ! Ce serait bien sûr une grave erreur puisque seules ces unités peuvent contrôler les objectifs vous permettant de remporter la victoire ! Nous allons donc partir du principe que vous allez bien recruter quelques unités de fantassins.

Une partie classique d'**OFAS** se joue en **550 PA** (points d'armées), même si vous voudrez certainement jouer vos premières parties en **250 PA** pour vous faire la main. Les amateurs de grosses parties monteront facilement à **750 PA**, voire plus (mais l'auteur décline alors toute responsabilité).

Pour constituer votre armée, il vous suffit de recruter des unités jusqu'à ce qu'il ne vous reste plus assez de points pour ajouter de nouvelles unités ou améliorer celles que vous avez déjà. Pour recruter une unité de fantassins, il vous suffit de suivre la procédure suivante.

1) CHOISIR UNE UNITÉ ET SES EFFECTIFS

Choisissez un **rang** de fantassins et décidez du nombre de figurines qui la constituent. Une unité d'élite doit comprendre de 2 à 6 soldats. Une unité régulière doit en avoir de 4 à 12 et une unité irrégulière de 8 à 24. Le profil de chaque rang sera donné plus loin dans ce chapitre.

Il vous suffit alors de consulter le tableau ci-dessous pour déterminer le coût d'un soldat, coût que vous multipliez par les effectifs de l'unité pour avoir le coût de base, en PA, de celle-ci.

Rang	Effectifs	Coût d'un soldat
Irrégulier	8-24	2 PA
Régulier	4-12	4 PA
Élite	2-6	6 PA

Exemples : je dois dépenser **24 PA** pour recruter une unité d'élite de 4 fantassins, **48 PA** pour une unité de 12 soldats réguliers et **32 PA** pour une unité de 16 soldats irréguliers.

2) OPTIONS D'UNITÉ

Chaque unité peut acquérir des options affectant obligatoirement tous les soldats de l'unité. Il existe deux types d'options : les avantages et les inconvénients. Chaque option ne peut être prise qu'une seule fois par unité à moins que le contraire ne soit clairement explicité.

Normalement, une unité doit posséder autant d'avantages que d'inconvénients. Dans ce cas, cela ne change pas le coût de l'unité.

Chaque avantage excédentaire coûtera des PA comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Une unité peut également avoir un unique inconvénient excédentaire ce qui diminuera son coût comme indiqué dans le même tableau.

Rang	Coût d'un avantage	Coût d'un inconvénient en trop
Irrégulier	1 PA par figurine	-1 PA par figurine
Régulier	2 PA par figurine	-1 PA par figurine
Élite	3 PA par figurine	-1 PA par figurine

Si je veux donner 3 avantages et 1 inconvénient à mon unité de 4 fantassins d'élite, son coût passera à **48 PA** : $24 + (3-1) \times 3 \times 4$ soit (nombre d'avantages – nombre d'inconvénients) \times coût de l'avantage \times nombre de fantassins.

Si je donne 3 avantages et 3 inconvénients à mon unité de 12 soldats réguliers, son coût restera de **48 PA** (autant d'avantages que d'inconvénients).

Enfin, si je donne 1 avantage et 2 inconvénients à mon unité de 16 soldats irréguliers, celle-ci ne me coûtera plus que **16 PA** ($32 - 1 \times 16$).

N'essayez pas d'abuser du système. Essayez au contraire de limiter le nombre d'avantages afin de garder un jeu fluide et plaisant (contrairement aux exemples précédents). Si vous trouvez une combinaison trop efficace, abstenez-vous de l'utiliser (ou payez-la plus cher !). Il est de plus interdit de prendre un inconvénient qui n'aurait aucun impact négatif sur votre unité ou de prendre des combinaisons d'avantages et d'inconvénients n'aboutissant qu'à des avantages pour un coût nul.

N'oubliez pas non plus que vos figurines doivent être cohérentes visuellement avec les options que vous leur donnez (WYSIWYG).

AVANTAGES DES UNITÉS DE 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.



- **Armures renforcées** : augmente la **résistance** de l'unité d'un point. Cette option peut bien sûr servir à représenter une armure particulièrement imposante ou même une exo armure mais elle peut également être utilisée pour caractériser des individus particulièrement massifs, imposants ou résistants.
- **Champs de protection** : quand l'unité subit des touches (tirs ou corps-à-corps), elle peut effectuer un test **HD** par touche subie.³⁷ Chaque réussite annule une touche. Cette option peut représenter un bouclier énergétique, une armure entièrement médicalisée, des nanomachines réparant un robot ou même des systèmes de brouillages avancés protégeant les soldats des agressions ennemies.
- **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.



- **Cibles difficiles** : la portée des armes prenant cette unité pour cible est limitée à 12'' à moins que le tireur n'effectue un **tir précis**. Cette option peut être prise par toute figurine suffisamment petite ou particulièrement bien camouflée.

³⁷ Effectuez ce test juste après un éventuel test de couvert.

- **Éclaireurs** : l'unité ignore les pénalités de déplacement quand elle se déplace (terrain difficile ou obstacles) et peut relancer ses tests de terrain dangereux ratés. De plus, l'unité peut se déplacer de 12'' de plus quand elle entre en jeu depuis un bord de table lors du premier tour de jeu. Option à réserver aux unités légères et/ou camouflées.
- **Experts** : l'unité peut relancer (une fois) ses jets pour toucher ratés (au tir comme au corps-à-corps). Cette option peut être donnée à des unités disposant d'un arsenal particulièrement impressionnant.
- **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**.



- **Jet-packs** : l'unité peut se déplacer en ignorant les éléments de décors et les autres unités sur son chemin. L'unité doit tout de même passer un test de terrain dangereux si elle termine son déplacement sur un tel terrain. L'unité peut toujours être chargée ou écrasée par un véhicule et les autres unités ne peuvent pas passer sous elle. Quand l'unité charge, ses adversaires ne bénéficient jamais d'un couvert dû au décor (à l'exception des forêts).
- **Mortels** : l'unité peut relancer (une fois) ses jets pour blesser ratés au tir comme au corps-à-corps. Option à réserver aux figurines particulièrement fortes ou à l'air vicieux.



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

- **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.³⁸
- **Sans peur** : augmente le **moral** de l'unité d'un point. Cette option peut être difficile à représenter visuellement pour une unité classique mais peut aussi convenir à une unité de robots ou de créatures aliens.



- **Téléportation** : l'unité n'est pas automatiquement disponible en début de partie. Tant qu'elle n'est pas arrivée en jeu, son gradé ne génère pas de PC. Lancez un dé pour chaque unité disposant de cette règle au début de chaque tour, juste après avoir constitué les réserves de PC. Si le résultat du dé est strictement inférieur au numéro du tour en cours, l'unité est disponible et devra obligatoirement être activée pour se déployer lors de ce tour.³⁹ Quand vous activez une unité se téléportant, déployez-la en plaçant son **leader** n'importe où sur la table à plus de 6'' de tout objectif et de toute figurine ennemie. L'unité peut ensuite tirer (avec les mêmes contraintes qu'un **tir en avançant**), se déplacer ou recevoir gratuitement l'ordre **planquez-vous !** Elle ne peut pas recevoir d'autre ordre le tour où elle arrive en jeu.
- **Vétérans** : donner un ordre à l'unité coûte **1 PC** de moins. Vous pouvez représenter cette option facilement avec de simples marquages, insignes ou médailles sur vos soldats. Les vétérans ne peuvent pas être **indisciplinés** bien sûr !

³⁸ Dans le cas rare où l'adversaire se déploie depuis tous les bords de table (comme l'attaquant dans un dernier carré par exemple), une unité en réserve peut arriver par n'importe quel bord de table mais pas avant le troisième tour.

³⁹ Une unité se téléportant entrera donc en jeu au tour n°1, 2 ou 3 au maximum.

INCONVÉNIENTS DES UNITÉS DE FANTASSINS

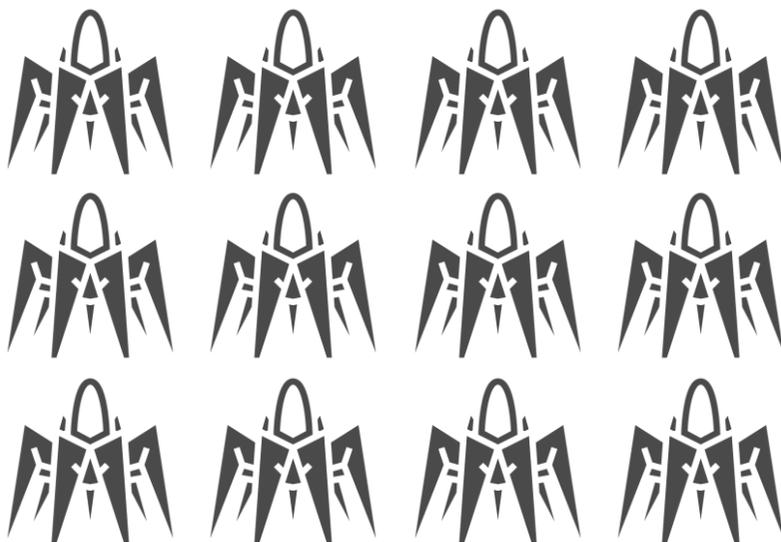
- **Bestiale** : l'unité ne peut recevoir ni gradé ni spécialistes. De plus, l'unité ne peut pas contrôler d'objectif ni effectuer d'actions liées au scénario. Cette option peut représenter des animaux, des créatures décervelées, des humains fanatiques ou des robots primitifs. Cette option compte pour deux inconvénients.
- **Cibles faciles** : quand elle est la cible de tirs, l'adversaire peut relancer (une fois) tous ses jets pour toucher ratés. Les figurines de l'unité doivent être particulièrement grandes ou visibles.
- **Déplacements limités** : l'unité ne peut pas entrer dans un terrain dangereux ni monter aux étages. Franchir un obstacle ou évoluer en terrain difficile nécessite un test de terrain dangereux. Option appropriée à toute figurine ne disposant pas de jambes mais de roues ou de tout autre moyen de locomotion limité.
- **Indisciplinés** : à chaque fois que l'unité reçoit un ordre (sauf **ressaisissez-vous !**), faites un test **EZ** avec un seul dé. En cas de réussite, l'ordre est donné normalement. Dans le cas contraire, l'ordre est perdu (les PC sont dépensés et l'unité ne peut pas recevoir un autre ordre) à moins que vous ne dépensiez **1 PC** supplémentaire.
- **Inoffensifs** : l'unité doit effectuer un test **EZ** pour chaque blessure qu'elle obtient (au tir comme au corps-à-corps). En cas d'échec, la blessure est annulée. Parfait pour des figurines mal équipées.
- **Lâches** : le **moral** de l'unité diminue de deux points (mais ne peut descendre en-dessous de zéro). De plus, l'unité ne peut jamais recevoir d'ordre de **charge**. Les unités de petites créatures sont souvent lâches mais ce ne sont pas les seules.
- **Lente** : la **vitesse** de l'unité est diminuée d'un point sans que cela ne modifie sa distance de déplacement (cela n'affecte donc que la difficulté des attaques à son encontre et l'utilisation des grenades contre les blindés). De plus, l'unité ne peut pas recevoir d'ordre de **course**. Une unité peut être lente du fait de sa morphologie ou de son équipement (une armure excessivement lourde par exemple).
- **Maladroits** : l'unité doit effectuer un test **EZ** pour chaque touche qu'elle obtient (au tir comme au corps-à-corps). En cas d'échec, la touche est annulée. Idéal pour représenter la bleusaille !
- **Vulnérables** : la **résistance** de l'unité est diminuée d'un point. Cette option peut convenir à des unités d'apparence fragiles ou bien dépourvues d'armure.

COMMENT REPRÉSENTER DES NUÉES ?

Rares, elles sont tout de même disponibles dans bon nombre de gammes de figurines (araignées robotiques ou insectes en tout genre). Plutôt que de créer un profil spécifique pour ces figurines atypiques, utilisez les règles ci-dessous :

- Les nuées sont des unités d'infanterie classiques (il est préférable de les représenter par des unités irrégulières). De plus, toutes les figurines de l'unité doivent être strictement identiques : l'unité ne peut donc pas comporter d'officier.
- Chaque socle de nuée représente en fait trois figurines différentes à tous points de vue y compris pour acheter ces figurines (une unité de trois socles de nuées compte donc comme une unité de neuf figurines).
- Quand l'unité subit 3 blessures, retirez directement une figurine.
- Si elle subit une ou deux blessures, indiquez-les avec des marqueurs et considérez qu'il y a autant de figurines en moins dans l'unité. Retirez un nouveau socle dès que qu'une troisième blessure est infligée à l'unité.
- Notez bien qu'une arme infligeant des blessures multiples ne tue toujours qu'une seule figurine à la fois (et donc un tiers de socle).

Bien sûr, une unité de nuées pourrait être bestiale, vulnérable et être une cible difficile par défaut. Mais ce ne sont que quelques recommandations.



3) CHOISIR L'ÉQUIPEMENT STANDARD

Par défaut, tous les soldats de l'unité doivent posséder le même équipement. Chaque rang propose différentes options (indiquées sur les fiches d'unités à venir) dans ce domaine : vous devez en choisir une. Tous les soldats disposent en plus de grenades.

Les profils de l'équipement standard seront donnés avec les profils d'unités plus loin dans ce chapitre. La description des différentes armes et leurs règles spéciales se trouvent au [chapitre 20](#).

4) RECRUTER UN GRADÉ

Vous pouvez maintenant transformer un (et un seul) de vos soldats en gradé en payant le coût indiqué dans le tableau ci-dessous.

Rang	Sous-officier	Officier régulier	Officier supérieur
Irrégulier	1 PA	2 PA	3 PA
Régulier	2 PA	4 PA	5 PA
Élite	3 PA	5 PA	6 PA

Attention ! Deux règles importantes :

- Vous ne pouvez avoir qu'un seul officier supérieur dans votre armée
- Vous ne pouvez pas avoir plus d'officiers réguliers que de sous-officiers dans votre armée.

5) INCLURE DES SPÉCIALISTES

Vous pouvez maintenant transformer des soldats (pas votre gradé) en spécialistes : mécanos, médics ou radios. Chaque spécialiste coûte des points comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Vous pouvez recruter autant de spécialistes que vous le voulez.

Rang	Irrégulier	Régulier	Élite
Spécialiste	2 PA	4 PA	5 PA

Mon unité de 12 soldats réguliers ayant autant d'avantages que d'inconvénients, elle me coûte actuellement **48 PA**. Avec un sous-officier et 2 spécialistes (un médic et un mécano), elle me coûte maintenant **58 PA**.

LES SPÉCIALISTES

- **Mécanos** : les mécanos peuvent réparer les véhicules de l'armée et augmenter ainsi leur durée de vie. Un mécano peut renoncer à sa phase de tir pour réparer un véhicule situé à 3'' ou moins de lui. Le véhicule bénéficie alors d'une **autoréparation** gratuite de difficulté **HD**. Les mécanos ne peuvent pas réparer un véhicule sous l'effet d'un **déplacement rapide ou très rapide**.

Les mécanos peuvent également s'occuper des monstres. On parlera alors de soigneurs plutôt que de mécanos.

- **Médics** : les médics peuvent soigner les autres soldats de leur unité.⁴⁰ Après que l'unité a subi des pertes, lancez un dé pour chaque médic encore présent dans l'unité : il s'agit d'un test **HD**. Chaque réussite permet d'annuler une perte et donc de faire revenir une figurine. Les médics ne peuvent pas utiliser leurs talents au corps-à-corps. Contre les tirs, les médics interviennent à la fin de la phase de tir, quand l'unité active a résolu l'intégralité de ses salves. Les médics peuvent également intervenir dans d'autres situations (écrasement, terrains dangereux...)



- **Radios** : les opérateurs radios ont trois utilités. Premièrement, les armes indirectes amies peuvent prendre pour cible une unité sur laquelle l'opérateur radio a une ligne de vue sans avoir à effectuer un **tir précis** et sans pénalité sur la **précision** ou la portée du tir. Deuxièmement, un tir d'artillerie (cf. [chapitre 17](#)) lance un dé d'explosion de plus pour chaque unité disposant d'au moins un opérateur radio ayant une ligne de vue sur l'unité ciblée. Enfin, vous pouvez effectuer un test **HD** à la fin de l'activation de chaque unité comportant au moins un opérateur radio. Si le test est réussi, vous gagnez **1 PC**.

⁴⁰ Les Héros (abordés au [chapitre 18](#)) promus médics ne peuvent pas se soigner eux-mêmes mais ils peuvent soigner les soldats de toute unité dont le **leader** se trouve à 3'' d'eux.

6) INCLURE DES ARMES SPÉCIALES

Voici l'heure d'équiper vos troupes avec des armes spéciales. Il existe deux types d'armes spéciales : les armes de corps-à-corps et les armes de tir, ces dernières pouvant appartenir à différentes catégories dont celle des armes combinées. Seuls les soldats de base peuvent être dotés d'armes spéciales de tir. Les spécialistes ne peuvent recevoir que des armes spéciales de corps-à-corps (à l'exception des spécialistes d'élite).⁴¹

Une unité peut comporter autant d'armes spéciales que vous le voulez. Acheter une arme spéciale coûte des PA comme indiqué ci-dessous.

Arme spéciale	Irrégulier	Régulier	Élite
Corps-à-corps	1 PA	2 PA	2 PA
Tir	2 PA	3 PA	4 PA
Combinée	1 PA	2 PA	2 PA

Les profils des différentes armes spéciales seront donnés avec les profils d'unités plus loin dans ce chapitre.

De plus, les armes spéciales remplacent tout ou partie de l'équipement standard de la figurine comme expliqué ci-dessous.

ARMES SPÉCIALES DE CORPS-À-CORPS

Les armes spéciales de corps-à-corps ne sont pas nombreuses dans ce jeu. L'accent étant mis sur le combat à distance (plus réaliste pour un jeu de science-fiction ou de combats modernes), il vous faudra faire preuve d'un peu d'abstraction et vous devrez considérer que des armes visuellement différentes possèdent au final le même profil. L'important étant toujours d'être cohérent vis-à-vis de votre adversaire.

Entre les armes de l'équipement standard et les quelques profils d'armes spéciales, vous devriez cependant réussir à simuler épées tronçonneuses, gantelets de pouvoir ou épées laser sans trop de difficultés.

Une arme spéciale de corps-à-corps doit remplacer une arme de l'équipement standard possédant la règle **corps-à-corps** autre qu'un couteau ou un bouclier. Si une figurine possède plusieurs de ces armes, elle peut remplacer chacune d'entre elles en payant le coût approprié à chaque fois.

⁴¹ Le cas des gradés sera détaillé plus loin.

ARMES SPÉCIALES DE TIR

Les armes spéciales de tir doivent appartenir à l'une des trois catégories suivantes : armes lourdes, armes d'assaut et armes de poing (au choix). La catégorie à laquelle appartient une arme spéciale de tir ne modifie pas son profil ni son coût mais modifie ses conditions d'achat et d'utilisation.

Armes lourdes

Comme leur nom l'indique, les armes lourdes sont... lourdes. Ce sont des armes encombrantes qui nécessitent souvent un harnais, d'être portées à l'épaule ou d'utiliser un support.

En conséquence, les armes lourdes utilisées par les fantassins ne peuvent pas tirer lorsque l'unité reçoit un ordre **tirer en avançant**.

Une arme lourde remplace l'intégralité de l'équipement standard d'une figurine, y compris ses grenades et son éventuel couteau.

Armes d'assaut

Les armes d'assaut sont plus maniables que les armes lourdes. Plus légères, elles nécessitent tout de même l'utilisation des deux mains. En contrepartie, ces armes sont légèrement moins efficaces que leur version lourde.

En conséquence, les armes d'assaut ne bénéficient d'aucun avantage lorsque leur unité effectue un **tir précis** (l'arme peut tirer normalement).

Une arme d'assaut remplace l'intégralité de l'équipement standard d'une figurine, y compris ses grenades et son éventuel couteau.

Armes de poing

Les armes de poing peuvent être maniées avec une seule main ce qui permet à son propriétaire d'utiliser une arme de corps-à-corps de l'autre, voire une autre arme de poing. Ces armes peuvent être avantageusement utilisées au corps-à-corps, en attaque ou en défense (voir le [chapitre 7](#) sur les charges).

Une arme de poing est une arme d'assaut dont la portée est limitée à 12''. Toute portée mentionnée dans les règles spéciales de l'arme de poing est divisée par deux ce qui peut donc encore diminuer la portée de l'arme.⁴²

Chaque arme de poing spéciale achetée par une figurine remplace un pistolet de l'équipement standard (et rien d'autre).

⁴² Un lance-flammes (portée 8'') de poing aurait donc une portée de 4'' au final.

ARMES SPÉCIALES COMBINÉES

Les armes combinées sont des armes spéciales de tir coûtant bien moins cher. Ce sont des armes d'assaut ou des armes de poing (jamais des armes lourdes) qui se combinent à un fusil ou à un pistolet (respectivement) plutôt que de remplacer le matériel standard du fantassin.

En contrepartie, cette arme spéciale ne peut tirer qu'une seule fois par partie (en plus d'utiliser l'arme avec laquelle elle est combinée).

Les armes spéciales combinées utilisent les règles d'armes spéciales de la catégorie à laquelle elles appartiennent (armes d'assaut ou de poing). Elles ne peuvent donc pas bénéficier d'un **tir précis** et leur portée est limitée dans le cas des armes de poing.

Cette option n'est certainement pas la plus rentable de toute mais elle permet de représenter certaines figurines et peut tout de même trouver son utilité si vous partez du principe que vous aurez peu l'occasion d'utiliser une arme spéciale au cours de la bataille.⁴³

ÉQUIPEMENT DES GRADÉS

Les règles stipulent normalement qu'un gradé possède le même équipement standard que le reste de son unité ce qui simplifie considérablement le jeu et les phases de tir ou de corps-à-corps. Les figurines ne nous disent pas toujours la même chose.

Votre collection déborde peut-être d'officiers et de chefs disposant de jolies armes exotiques et puissantes. Vous avez alors deux possibilités. La plus simple est de considérer que ces ornements ne sont que décoratifs et qu'ils n'ont pas d'intérêt en termes de jeu si ce n'est de repérer plus facilement le leader de l'unité.

La deuxième consiste à dire que les gradés (et seulement les gradés, pas les simples leaders) peuvent prendre un équipement standard différent de celui du reste de l'unité et qu'ils peuvent ensuite acheter des armes spéciales. Les gradés sont cependant limités aux armes spéciales de corps-à-corps ou aux armes spéciales de tir appartenant à la catégorie des armes de poing ou des armes combinées.⁴⁴

⁴³ Ce qui est probable pour les armes à courte portée comme les lance-flammes.

⁴⁴ Dans une unité équipée de fusils, vous pouvez donc avoir un sous-officier équipé d'un pistolet et d'une lame de combat ce qui vous permettra de remplacer la lame par une arme énergétique et le pistolet par un pistolet à plasma. Avouez que vous y avez pensé !

POUR QUELQUES PA DE MOINS...

Lorsque vous créez une armée, il arrive parfois qu'il vous reste quelques PA dont vous ne savez pas quoi faire à la fin. Pas assez pour ajouter une nouvelle unité, peut-être pas assez pour ajouter ne serait-ce qu'une nouvelle figurine ou pour payer une nouvelle option... À moins que vous n'ayez pas les figurines appropriées pour cela.

Pour compenser, au premier tour de jeu (et seulement au premier), l'armée la moins coûteuse gagne **1 PC** supplémentaire lors de la constitution des réserves de PC.

Exemple : je dois créer une armée de Marines de l'Espace™ pour un total de **150 PA** constituée uniquement de fantassins pour tester le jeu.

- **Escouade « tactique »** : cette escouade sera constituée de six soldats réguliers (6x4) équipés de fusils et de couteaux et dotés de la règle **armures renforcées** (6x2). Je décide de donner à l'unité un lance-missiles lourd (3) et un lance-plasma d'assaut (3). Même si les figurines n'en disposent pas, je décide de recruter un médecin (4) en repeignant les épaulettes d'un soldat en blanc et en ajoutant de jolies croix rouges. Pour finir, je transforme l'un des soldats en officier supérieur (5). N'y tenant plus, je donne à mon gradé un pistolet à plasma (3) et une lame de combat que je remplace par des vibro-lames (2). Cette unité me coûte donc **56 PA**.
- **Escouade « exterminator »** : cinq soldats d'élite (5x6) équipés par défaut de lames de combats et de fusils mitrailleurs. L'unité est aussi dotée de la règle **armures renforcées** (5x3). L'un des soldats sera un sous-officier (3) avec une vibro-lame à la place de sa lame de combat (2). Les quatre autres auront des forets thermiques (4x2). Enfin, l'un d'entre eux remplacera son fusil mitrailleur par une mitrailleuse lourde (4). L'unité coûte donc **62 PA** !
- **Drones d'assaut** : pour finir, je recrute une unité de 10 drones comptant comme des soldats irréguliers équipés de fusils (10x2). Je leur donne les défauts **bestiale** et **déplacements limités** pour coller à mes figurines dotées de chenilles et les avantages **cibles difficiles** et **rapide** pour compenser un peu (-10x1). Je remplace ensuite leurs fusils par des mitrailleuses d'assaut (10x2). L'unité coûte au total **30 PA**.

Me voilà avec **148 PA** sous mon commandement. Avec un peu de chance, j'aurai même **1 PC** de plus au premier tour de jeu.

UNITÉS IRRÉGULIÈRES (8 à 24 SOLDATS)

Vitesse 2 (6'')	Résistance 1	Moral 1
-------------------------------	----------------------------	-----------------------

Les unités irrégulières paient **1 PC** de plus pour recevoir un ordre.

Équipement standard

Les soldats irréguliers sont équipés de l'une des options suivantes :

- | | |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • Fusil + couteau • Fusil court + couteau • Pistolet + lame de combat • Deux lames de combat • Deux pistolets | <ul style="list-style-type: none"> • Pistolet + bouclier • Lame de combat + bouclier • Lame de combat à deux mains • Charges explosives |
|---|---|

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Fusil	1	1	-
Fusil court	1	1	[12''] – Tir x2
Couteau	1	1	Corps-à-corps
Pistolet	1	1	Arme de poing
Lame de combat	2	2	Corps-à-corps
Lame de combat à 2 mains	2	3	Corps-à-corp
Bouclier	1	1	Défensif – Corps-à-corps
Charges explosives	AS	3	Corps-à-corps – Explosion 2d Kamikaze

L'unité dispose également de grenades :

Grenade	Précision	Puissance	Règles spéciales
Tir	1	2	[6'']* – Explosion 2d – Ind.
Corps-à-corps	Vitesse	HD	Corps-à-corps Ciblage

Armes spéciales de tir

Ces armes peuvent remplacer tout l'équipement standard (armes lourdes ou d'assaut) ou un pistolet (armes de poing).

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Canon laser	2	4	-
Canon à fusion	1	EZ	Dom x2 à 12''
Canon à ondes	2	AF	Disruptif 2
Canon à plasma	1	3	Explosion 2d – Instable
Fusil de sniper	2	2	Sniper
Lance-flammes	EZ	3	[8'']* – Explosion 3d
Lance-grenades	1	2	[18''] – Explosion 2d Indirecte
Lance-missiles	HD	3	Dom x2 – Ciblage
	1	2	Explosion 1d
Lance-roquettes	1	3	Explosion 1d – Dom x2
Mitrailleuse	1	2	Tir x4

Armes spéciales de corps-à-corps

Ces armes peuvent remplacer une lame de combat ou une lame de combat à deux mains (l'arme choisie utilise le même nombre de mains). Une arme spéciale à deux mains peut également remplacer deux lames de combat ou un bouclier et une lame de combat.

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Foret thermique à une main	2	3	Corps-à-corps Dom x2
Foret thermique à deux mains	2	4	Corps-à-corps – Dom x2
Vibro-lame à une main	3	2	Corps-à-corps Att x2
Vibro-lame à deux mains	3	3	Corps-à-corps Att x2

UNITÉS RÉGULIÈRES (4 à 12 SOLDATS)

Vitesse	2 (6'')	Résistance	2	Moral	2
----------------	----------------	-------------------	----------	--------------	----------

Équipement standard

Les soldats réguliers sont équipés de l'une des options suivantes :

- Fusil + couteau
- Fusil court + couteau
- Pistolet + lame de combat
- Deux lames de combat
- Deux pistolets
- Pistolet + bouclier
- Lame de combat + bouclier
- Lame de combat à deux mains
- Charges explosives

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Fusil	2	1	-
Fusil court	2	1	[12''] – Tir x2
Couteau	1	1	Corps-à-corps
Pistolet	2	1	Arme de poing
Lame de combat	2	2	Corps-à-corps – Att x2
Lame de combat à 2 mains	2	3	Corps-à-corps – Att x2
Bouclier	1	1	Défensif – Corps-à-corps
Charges explosives	AS	3	Corps-à-corps – Explosion 2d Kamikaze

L'unité dispose également de grenades :

Grenade	Précision	Puissance	Règles spéciales
Tir	1	2	[6''] – Explosion 2d – Ind.
Corps-à-corps	Vitesse	HD	Corps-à-corps Ciblage

Armes spéciales de tir

Ces armes peuvent remplacer tout l'équipement standard (armes lourdes ou d'assaut) ou un pistolet (armes de poing).

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Canon laser	3	4	-
Canon à fusion	2	EZ	Dom x2 à 12''
Canon à ondes	3	AF	Disruptif 2
Canon à plasma	2	3	Explosion 2d – Instable
Fusil de sniper	3	2	Sniper
Lance-flammes	AS	3	[8'']* – Explosion 3d
Lance-grenades	2	2	[18''] – Explosion 2d Indirecte
Lance-missiles	EZ	3	Dom x2 – Ciblage – Ind.
	2	2	Explosion 1d
Lance-roquettes	2	3	Explosion 1d – Dom x2
Mitrailleuse	2	2	Tir x4

Armes spéciales de corps-à-corps

Ces armes peuvent remplacer une lame de combat ou une lame de combat à deux mains (l'arme choisie utilise le même nombre de mains). Une arme spéciale à deux mains peut également remplacer deux lames de combat ou un bouclier et une lame de combat.

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Foret thermique à une main	2	3	Corps-à-corps Att x2 – Dom x2
Foret thermique à deux mains	2	4	Corps-à-corps Att x2 – Dom x2
Vibro-lame à une main	3	2	Corps-à-corps Att x3
Vibro-lame à deux mains	3	3	Corps-à-corps Att x3

UNITÉS D'ÉLITE (2 à 6 SOLDATS)

Vitesse	1 (4'')	Résistance	3	Moral	3
----------------	----------------	-------------------	----------	--------------	----------

Tous les soldats de l'unité (y compris le gradé et les spécialistes) peuvent acquérir des armes spéciales de tir sans avoir à sacrifier tout leur équipement standard comme expliqué en page suivante.

De plus, la lourde armure de ces soldats leur permet d'utiliser ces armes de manière optimale à la manière d'un blindé : ce ne sont ni des armes d'assaut, ni des armes lourdes. Ils peuvent donc les utiliser lors d'un ordre **tirer en avançant** et bénéficier des effets d'un ordre de **tir précis**.

Équipement standard

Les soldats d'élite sont équipés de l'une des options suivantes (certaines options nécessitent de payer un surcoût de PA) :

- Deux fusils (+1 PA)
- Deux fusils courts (+1 PA)
- Deux lames de combat
- Lame de combat à deux mains
- Fusil (court ou non) + lame de combat
- Fusil (court ou non) + bouclier
- Lame de combat + bouclier

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Fusil	2	1	Tir x2
Fusil court	2	1	[12''] – Tir x3
Lame de combat	2	3	Corps-à-corps – Att x2
Lame de combat à 2 mains	2	4	Corps-à-corps – Att x2
Bouclier	1	2	Défensif – Corps-à-corps

L'unité dispose également de grenades :

Grenade	Précision	Puissance	Règles spéciales
Tir	1	2	[6'']* – Explosion 2d – Ind.
Corps-à-corps	Vitesse	HD	Corps-à-corps Ciblage

Armes spéciales de tir

Ces armes peuvent remplacer un fusil ou un fusil court. Le soldat d'élite conserve son autre arme (qu'il peut remplacer normalement) et ses grenades.

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Canon laser	3	4	-
Canon à fusion	2	EZ	Dom x2 à 12''
Canon à ondes	3	AF	Disruptif 2
Canon à plasma	2	3	Explosion 2d – Instable
Fusil de sniper	3	2	Sniper
Lance-flammes	AS	3	[8'']* – Explosion 3d
Lance-grenades	2	2	[18''] – Explosion 2d Indirecte
Lance-missiles	EZ	3	Dom x2 – Ciblage – Ind.
	2	2	Explosion 1d
Lance-roquettes	2	3	Explosion 1d – Dom x2
Mitrailleuse	2	2	Tir x4

Armes spéciales de corps-à-corps

Ces armes peuvent remplacer une lame de combat ou une lame de combat à deux mains (l'arme choisie utilise le même nombre de mains). Une arme spéciale à deux mains peut également remplacer deux lames de combat ou un bouclier et une lame de combat. Il est possible d'acheter deux armes spéciales à une main en remplacement d'une lame de combat et d'un bouclier.

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Foret thermique à une main	2	4	Corps-à-corps Att x2 – Dom x2
Foret thermique à deux mains	2	5	Corps-à-corps Att x2 – Dom x2
Vibro-lame à une main	3	3	Corps-à-corps Att x3
Vibro-lame à deux mains	3	4	Corps-à-corps Att x3

RECRUTER DE L'INFANTERIE (RÉSUMÉ)

	Irrégulier	Régulier	Élite
Effectifs	8-24	4-12	2-6
Coût par figurine	2 PA	4 PA	6 PA
Coût d'un avantage (par figurine)	1 PA	2 PA	3 PA
Coût d'un inconvénient (par figurine)	-1 PA	-1 PA	-1 PA
Sous-officier	1 PA	2 PA	3 PA
Officier régulier	2 PA	4 PA	5 PA
Officier supérieur	3 PA	5 PA	6 PA
Spécialiste	2 PA	4 PA	5 PA
Arme spéciale de corps-à-corps	1 PA	2 PA	2 PA
Arme spéciale de tir	2 PA	3 PA	4 PA
Arme spéciale de tir combinée	1 PA	2 PA	2 PA

- Une unité ayant autant d'avantages que d'inconvénients n'a rien à payer en plus. Il faut payer pour chaque avantage supplémentaire. Il est possible d'avoir une remise en ayant un unique inconvénient excédentaire.
- L'unité peut avoir un gradé. Elle n'est pas limitée en nombre de spécialistes.
- Toutes les figurines de l'unité possèdent le même équipement standard.
- Toute figurine (hormis les spécialistes et le gradé) peuvent échanger tout ou partie de son équipement standard pour acheter des armes spéciales.
- Les armes spéciales de tir doivent être des armes lourdes, des armes d'assaut ou des armes de poing.
- Un gradé peut avoir son propre équipement standard et peut l'échanger pour des armes spéciales de corps-à-corps, de poing ou combinées.

CHAPITRE 16 : RECRUTER DES VÉHICULES

Recruter des véhicules est beaucoup plus simple que de recruter des fantassins. Ce n'est cependant pas une raison pour en abuser : souvenez-vous que les véhicules ne captureront jamais d'objectifs et qu'ils ne génèrent aucun PC si précieux pour vos troupes !

1) ACHETER UN VÉHICULE

Choisissez le **rang** et le **châssis** (marcheur, volant ou roulant) de votre véhicule et payez le prix indiqué dans le tableau ci-dessous.

Rang	Coût d'un véhicule
Léger	12 PA
Moyen	24 PA
Lourd	36 PA

2) CHOISIR L'ARMEMENT

Le véhicule que vous venez d'acquérir est fourni sans aucune arme (à l'exception des marcheurs qui sont fournis avec une attaque de piétinement). Vous pouvez lui acheter des armes de son rang au prix indiqué dans le tableau ci-dessous. Seuls les marcheurs peuvent avoir des armes de corps-à-corps.

Rang	Coût d'une arme de tir	Coût d'une arme de corps-à-corps
Léger	6 PA	4 PA
Moyen	9 PA	6 PA
Lourd	12 PA	8 PA

Contrairement aux armes de tir des fantassins réguliers et irréguliers, les armes de tir des véhicules n'ont pas à être catégorisées en armes lourdes ou d'assaut.⁴⁵ Les armes d'un véhicule peuvent donc toutes **tirer en avançant** et bénéficier d'un **tir précis**.

Vous pouvez acheter autant d'armes que vous le voulez. Mais votre figurine doit toutes les représenter bien sûr ! N'oubliez pas de préciser les arcs de vue de chacune de vos armes.

⁴⁵ Même si on les qualifie souvent d'armes lourdes.

LIMITER LES TIRS DES VÉHICULES (RÈGLE OPTIONNELLE)

À l'origine du jeu, les blindés ne pouvaient utiliser que deux armes par phase de tir ou de corps-à-corps. Lors d'un **tir précis**, un véhicule pouvait renoncer aux avantages procurés par cet ordre pour tirer avec l'ensemble de ses armes à la place.

Cette règle a été abandonnée avec le temps. Mais si elle vous semble intéressante, sentez-vous libre de l'utiliser.

3) OPTIONS DE VÉHICULES

Chaque véhicule peut acquérir des options : avantages et inconvénients. Chaque option ne peut être prise qu'une seule fois par véhicule à moins que le nom de l'option ne soit suivi d'un astérisque (*).

Normalement, un véhicule doit posséder autant d'avantages que d'inconvénients. Dans ce cas, cela ne change pas le coût du véhicule.

Chaque avantage excédentaire coûtera des PA comme indiqué dans le tableau ci-dessous. Un véhicule peut également avoir un unique inconvénient excédentaire ce qui diminuera son coût comme indiqué dans le même tableau.

Rang	Coût d'un avantage	Coût d'un inconvénient en trop
Léger	3 PA	-1 PA
Moyen	6 PA	-2 PA
Lourd	9 PA	-3 PA

Comme pour les options de fantassins, n'abusez pas du système et veillez à ce que ces options soient cohérentes avec votre figurine ! Il est également interdit de prendre un inconvénient qui n'aurait aucun impact négatif sur votre véhicule ou des combinaisons trop avantageuses.

Exemples : je désire créer un véhicule moyen roulant (24) pour transporter mes marines. Je lui donne deux canons laser latéraux et une mitrailleuse frontale (3x9) et l'option **transport (12)** qui sera compensée par l'inconvénient **lent**. Cet imposant blindé me coûte donc **51 PA** ce qui monte mon armée à **199 PA**. Parfait pour commencer à jouer !

AVANTAGES DES VÉHICULES

- **Arme d'appoint*** : le véhicule dispose d'une arme d'appoint pouvant être un fusil (court ou non) ou une lame de combat à deux mains (marcheurs uniquement) de l'arsenal standard des soldats d'élite. Le nombre de tirs ou d'attaques de l'arme est multiplié par 2 pour les véhicules moyens ou par 3 pour les véhicules lourds.
- **Arme jumelée*** : choisissez une arme du véhicule. Vous pouvez relancer (une fois) les jets pour blesser de cette arme.
- **Arme surclassée** : l'une des armes du véhicule possède les caractéristiques de la même arme mais pour un véhicule d'un rang supérieur. Si cette option est achetée pour un véhicule lourd, l'arme choisie devient super-lourde et augmente d'un point sa règle **Att/Tir ou Dom xN**.⁴⁶ Idéal pour les très grosses armes.
- **Bélier (roulants uniquement)** : lorsqu'il provoque une collision, la **résistance** du véhicule augmente d'un point. Lorsqu'il menace d'écraser une unité, celle-ci doit lancer deux fois plus de dés (et risque donc deux fois plus de pertes) pour échapper à son triste sort. Le véhicule doit bénéficier d'un parechoc, d'épieux, de faux ou de toute structure équivalente.
- **Centre de commandement** : le véhicule bénéficie d'un ordre gratuit à chaque tour (mais vous devez payer les PC supplémentaires si le véhicule est **sonné**). N'hésitez pas à rajouter un personnage sortant d'une écoutille pour représenter l'option. Un véhicule disposant d'un centre de commandement ne peut pas être **indiscipliné** bien sûr !



- **Centre de communication** : le véhicule dispose d'un relai de communication et compte donc comme un opérateur radio. Ajoutez des antennes sur le toit du véhicule.
- **Champ de protection** : quand le véhicule subit des touches (tir ou corps-à-corps), il peut effectuer un test **HD** par touche subie (juste après un éventuel test de couvert). Chaque réussite annule une touche. Champ de force, brouillage optique ou électronique ou tout autre système de défense peuvent représenter cette option.

⁴⁶ Au choix. Souvenez-vous que toutes les armes ont **Att/Tir et Dom x1** par défaut.

- **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.
- **Débarquement facile** : quand une unité débarque de ce véhicule, elle peut effectuer deux actions sur les trois disponibles (tirer, se déplacer et se planquer) dans l'ordre de son choix. Alternativement, l'unité peut débarquer du véhicule si celui-ci a reçu un ordre de **déplacement rapide** (mais pas **très rapide**) mais sans effectuer aucune de ces actions dans ce cas. Option idéale pour les véhicules ouverts ou ceux dotés d'une rampe de débarquement.
- **Expert** : le véhicule peut relancer (une fois) ses jets pour toucher ratés (au tir comme au corps-à-corps). Ajoutez quelques marquages indiquant les hauts faits de guerre du véhicule !
- **Gardien** : s'il n'est pas **sonné**, le véhicule peut contester un objectif à 3'' qui est contrôlé par l'ennemi. Cette option compte pour deux avantages. Donnez quelques drapeaux ou un bouclier à votre véhicule !
- **Indestructible*** : le véhicule a **1, 2 ou 3 points de structure** de plus selon qu'il est léger, moyen ou lourd. Idéal pour les véhicules les plus lourdement blindés ou les plus imposants.
- **Inspirant [N'']** : où N = 3, 6 ou 9 selon que le véhicule est léger, moyen ou lourd. Toute unité d'infanterie à portée d'au moins une unité inspirante peut relancer (une fois) tout test de **moral** raté. Cette option peut être représentée par des drapeaux ou des emblèmes bien choisis.
- **Matériel de destruction (roulants uniquement)** : le véhicule possède une arme de corps-à-corps de son rang qu'il peut utiliser pour riposter lorsqu'il se fait charger. Pincés gigantesques, électro-aimants, scies circulaires, boulets de démolition... Faites-vous plaisir !



- **Nano-réparation*** : le véhicule est équipé de minirobots réparant automatiquement le véhicule. À la fin de son activation, le véhicule bénéficie d'une **autoréparation** gratuite de difficulté **EZ**.

- **Reconnaissance** : le véhicule peut se déplacer de 12'' de plus quand il entre en jeu depuis un bord de table lors du premier tour de jeu. Cette option est à réserver aux véhicules légers et/ou camouflés.
- **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.⁴⁷
- **Robuste*** : le véhicule est particulièrement blindé. Quand votre adversaire lance les dés dans la table des avaries, il lance un dé supplémentaire et élimine le résultat le plus élevé. De plus, la **résistance** du véhicule n'est pas diminuée contre les attaques venant de son arc arrière. Idéal pour les véhicules particulièrement blindés !
- **Saut (marcheurs uniquement)** : lorsqu'il effectue une **course** ou une **charge**, le véhicule se déplace en ignorant les unités et les éléments de décors. Quand il charge, ses adversaires ne bénéficient jamais d'un couvert dû au décor. Seuls des marcheurs dotés de jambes puissantes ou de systèmes de propulsion peuvent être équipés de la sorte.
- **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**.⁴⁸
- **Téléportation** : le véhicule n'est pas automatiquement disponible en début de partie. Lancez un dé pour chaque véhicule disposant de cette règle au début de chaque tour, juste après avoir constitué les réserves de PC. Si le résultat du dé est strictement inférieur au numéro du tour en cours, le véhicule est disponible et devra obligatoirement être activé pour se déployer lors de ce tour.⁴⁹ Quand vous activez un véhicule se téléportant, déployez-le n'importe où sur la table à plus de 6'' de tout objectif et de toute figurine ennemie. Le véhicule ne peut rien faire d'autre et ne peut recevoir d'ordre le tour où il arrive en jeu. Si le véhicule dispose d'une capacité de transport, il peut embarquer avec lui une unité qui arrivera en jeu en même temps que lui et qui pourra débarquer lors du même tour en suivant les règles habituelles.

⁴⁷ Voir la note de bas de page de la règle de réserve des fantassins.

⁴⁸ Un roulant effectuant un **tir précis** de cette manière ne perd pas de **vitesse**.

⁴⁹ Un véhicule se téléportant entrera donc en jeu au tour n°1, 2 ou 3 au maximum. Si le véhicule génère des PC, il ne pourra le faire qu'une fois arrivé en jeu.

- **Terrifiant** : quand une unité ennemie effectue un test de **moral** à cause du véhicule (tir, corps-à-corps, écrasement...), la difficulté du test est augmentée d'un point. Parfait pour certains monstres horribles !



- **Tourelle de tir*** : l'une des armes de tir du véhicule est montée sur une tourelle. Cette arme peut donc tirer dans n'importe quelle direction, sans tenir compte des arcs de tirs. De plus, si le véhicule effectue un **tir précis**, cette arme bénéficie de deux bonus (différents) au lieu d'un seul.



- **Tout-terrain** : le véhicule n'est pas ralenti par les terrains difficiles et peut relancer ses tests ratés de terrains dangereux. Cette option est tout à fait adaptée pour les véhicules roulants à chenilles ou les marcheurs disposant de plus de deux ou trois jambes.



- **Transport (N)*** : le véhicule dispose d'un espace de transport tel que N égale 8, 12 ou 16 selon qu'il est léger, moyen ou lourd. Il est possible d'acheter une deuxième fois cette option pour obtenir au final une capacité de 12, 18 ou 24 emplacements.
- **Turbo*** : idéal pour les véhicules rouges ! La distance de déplacement du véhicule augmente de trois pouces sans que sa **vitesse** ne change.

INCONVÉNIENTS DES VÉHICULES

- **Altitude limitée (volants uniquement)** : le véhicule a du mal à prendre de la hauteur. Il peut être percuté par un véhicule roulant et être chargé normalement (comme un roulant). Les armes à portée très limitée peuvent le prendre pour cible.
- **Fragile** : le véhicule a **1, 2 ou 3 points de structure** de moins selon qu'il est léger, moyen ou lourd. Idéal pour représenter un blindé à la structure légère ou un véhicule de transport ouvert.
- **Indiscipliné** : à chaque fois que le véhicule reçoit un ordre, faites un test **EZ** avec un seul dé. En cas de réussite, l'ordre est donné normalement. Dans le cas contraire, l'ordre est perdu (les PC sont dépensés et le véhicule ne peut pas recevoir un autre ordre) à moins que vous ne dépensiez **1 PC** supplémentaire.
- **Inoffensif** : le véhicule doit effectuer un test **EZ** pour chaque blessure obtenue (au tir comme au corps-à-corps). En cas d'échec, la blessure est annulée. Parfait pour des blindés avec des armes légères.
- **Instable** : lorsque l'adversaire doit lancer les dés dans la table des avaries, il en lance un de plus et garde les trois dés de son choix. De plus, l'adversaire peut relancer les tests d'avarie ratés contre ce véhicule. Idéal pour les véhicules faits de bric et de broc.
- **Lent** : la **vitesse** du véhicule est diminuée d'un point sans que cela ne modifie sa distance de déplacement (cela n'affecte donc que la difficulté des attaques à son encontre). De plus, le blindé ne peut pas recevoir d'ordre de **course** (marcheurs), de **déplacement très rapide** (roulants) ou de **redéploiement** (volants). Les véhicules à l'aspect lourdaud sont tout désignés pour cette option.
- **Maladroit** : le véhicule doit effectuer un test **EZ** pour chaque touche obtenue (au tir comme au corps-à-corps). En cas d'échec, la touche est annulée. Représentez cette option avec un équipage maladroit.
- **Structure fixe (roulants uniquement)** : le véhicule compte comme étant toujours immobilisé (cf. [avaries](#)). Il peut cependant se déplacer normalement pour entrer en jeu par un bord de table lors du premier tour de jeu. Cette option compte pour deux inconvénients.
- **Toujours plus vite (volants uniquement)** : le véhicule ne peut pas faire de vol stationnaire. Il doit recevoir un ordre de **déplacement rapide** ou de **redéploiement** à chaque activation sous peine de s'écraser au sol et d'être éliminé.

VÉHICULES VIVANTS

Plutôt que des véhicules blindés, certaines formes de vie utilisent des créatures gigantesques que l'on peut qualifier de monstres. Ces créatures sont normalement gérées par les règles des véhicules.⁵⁰ Il est cependant nécessaire d'utiliser les règles suivantes pour les différencier des véhicules classiques :

- En cas de réussite au test d'avarie, ne lancez pas de dés dans la table des avaries. À la place, le monstre est automatiquement **sonné** à cause du choc subi (voir [la table des avaries](#)) et il perd **1d points de structure** (que l'on pourra renommer **points de vie**) supplémentaires.
- Certaines options fonctionnent différemment pour les monstres :
Robuste* : quand le monstre subit une avarie, effectuez un test **HD**. En cas de réussite, l'avarie est ignorée. De plus, la **résistance** du monstre n'est pas diminuée contre les attaques venant de son arc arrière.
Instable : lors d'une avarie, l'adversaire lance deux dés et choisit le meilleur pour déterminer les **points de vie** perdus par le monstre.
- Lorsqu'un monstre meurt, retirez sa figurine du jeu (pour des raisons purement esthétiques : les figurines de monstres ont souvent des poses qui sont difficilement compatibles avec un monstre mort).

Les monstres sont par ailleurs considérés comme des véhicules à part entière : ils peuvent être ciblés par les armes ne ciblant que les véhicules, ils peuvent utiliser l'ordre d'**autoréparation** et peuvent bénéficier de l'aide d'un mécano. Libre à vous de renommer ces éléments.



⁵⁰ Si la plupart des monstres pourront être représentés par des marcheurs, les bestioles volantes pourront être logiquement représentées par des volants. Quant aux roulants, ils pourraient représenter des rampants ou des créatures dotées d'une multitude de petites pattes.

COMMENT REPRÉSENTER L'ARTILLERIE À COURTE PORTÉE ?

Le [chapitre 17](#) vous expliquera comment recruter de l'artillerie à longue portée dans votre armée. De l'artillerie qui n'a aucune raison de se trouver sur le champ de bataille vue la portée de ses tirs...

Mais comment représenter une arme lourde pouvant être amenée sur le terrain mais qui n'est pas destinée à se déplacer par la suite ?

Pour les représenter, utilisez le profil d'un véhicule roulant (léger normalement) comptant comme une structure fixe (et probablement fragile).

En contrepartie, l'arme de la pièce d'artillerie sera certainement surclassée et/ou jumelée.



RANG ET TAILLE DES VÉHICULES

S'il est facile de déterminer le **châssis** d'un véhicule, il est parfois plus difficile de déterminer son **rang**. À titre purement indicatif, vous pouvez vous référer au tableau suivant pour déterminer le **rang** d'un véhicule en fonction de sa dimension la plus grande (hauteur, longueur, diamètre du socle...)

Ce tableau est conçu pour des figurines ayant une échelle de 28-32 mm. À vous de l'adapter pour d'autres échelles de figurines.

Bien sûr, l'important reste d'être cohérent d'un véhicule à l'autre et de respecter le visuel de la figurine. Dans tous les cas, cela n'aura pas d'impact sur l'équilibre du jeu.

Rang	Plus grande dimension du véhicule
Léger	50 – 110 mm
Moyen	80 – 130 mm
Lourd	110 – 150 mm

VÉHICULES LÉGERS

Châssis	Vitesse	Résistance	Structure
Marcheur	2 (6'')	3	3
Volant	4 (12'')	2	3
Roulant	3 (9'')	3	3

ARMES DE TIR DE VÉHICULES LÉGERS

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Canon laser	3	4	-
Canon à fusion	2	EZ	Dom x2 à 12''
Canon à ondes	3	AF	Disruptif 2
Canon à plasma	2	3	Explosion 2d – Instable
Fusil de sniper	3	2	Sniper
Lance-flammes	AS	3	[8'']* – Explosion 3d
Lance-grenades	2	2	[18''] – Explosion 2d Indirecte
Lance-missiles	EZ	3	Dom x2 – Ciblage – Ind.
	2	2	Explosion 1d
Lance-roquettes	2	3	Explosion 1d – Dom x2
Mitrailleuse	2	2	Tir x4

ARMES DE CORPS-À-CORPS DE MARCHEURS LÉGERS

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Foret thermique	2	4	Corps-à-corps Att x2 – Dom x2
Vibro-lame	3	3	Corps-à-corps Att x3
Piétinement	2	2	Corps-à-corps – Att x2

VÉHICULES MOYENS

Châssis	Vitesse	Résistance	Structure
Marcheur	2 (6'')	4	6
Volant	3 (9'')	3	6
Roulant	2 (6'')	4	6

ARMES DE TIR DE VÉHICULES MOYENS

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Canon laser	3	5	-
Canon à fusion	2	EZ	Dom x3 à 12''
Canon à ondes	3	AF	Disruptif 3
Canon à plasma	2	4	Explosion 2d – Instable
Fusil de sniper	3	3	Sniper
Lance-flammes	AS	3	[12'']* – Explosion 3d
Lance-grenades	2	2	[24''] – Explosion 2d Indirecte
Lance-missiles	EZ	4	Dom x2 – Ciblage – Ind.
	2	2	Explosion 2d
Lance-roquettes	2	4	Explosion 1d – Dom x2
Mitrailleuse	2	3	Tir x4

ARMES DE CORPS-À-CORPS DE MARCHEURS MOYENS

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Foret thermique	2	5	Corps-à-corps Att x2 – Dom x2
Vibro-lame	3	4	Corps-à-corps Att x3
Piétinement	2	3	Corps-à-corps – Att x3

VÉHICULES LOURDS

Châssis	Vitesse	Résistance	Structure
Marcheur	2 (6'')	5	9
Volant	3 (9'')	4	9
Roulant	2 (6'')	5	9

ARMES DE TIR DE VÉHICULES LOURDS

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Canon laser	3	5	Dom x2
Canon à fusion	2	EZ	Dom x4 à 18''
Canon à ondes	3	AF	Disruptif 4
Canon à plasma	2	4	Explosion 3d – Instable
Fusil de sniper	3	3	Sniper – Dom x2
Lance-flammes	AS	3	[12'']* – Explosion 5d
Lance-grenades	2	2	[24''] – Explosion 4d Indirecte
Lance-missiles	EZ	4	Dom x3 – Ciblage – Ind.
	2	3	Explosion 2d
Lance-roquettes	2	4	Explosion 2d – Dom x2
Mitrailleuse	2	3	Tir x6

ARMES DE CORPS-À-CORPS DE MARCHEURS LOURDS

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Foret thermique	2	5	Corps-à-corps Att x2 – Dom x3
Vibro-lame	3	4	Corps-à-corps Att x3 – Dom x2
Piétinement	1	3	Corps-à-corps – Att x4

RECRUTER UN VÉHICULE (RÉSUMÉ)

	Léger	Moyen	Lourd
Coût	12 PA	24 PA	36 PA
Arme de corps-à-corps	4 PA	6 PA	8 PA
Arme de tir	6 PA	9 PA	12 PA
Coût d'un avantage	3 PA	6 PA	9 PA
Coût d'un inconvénient	-1 PA	-2 PA	-3 PA

- Un véhicule doit choisir un châssis : marcheur, volant ou roulant.
- Un véhicule doit choisir un rang : léger, moyen ou lourd.
- Un véhicule ayant autant d'avantages que d'inconvénients n'a rien à payer en plus. Il faut payer pour chaque avantage supplémentaire. Il est possible d'avoir une remise en ayant un unique inconvénient excédentaire.
- Il n'y a pas de limite au nombre d'armes que peut posséder un véhicule.
- Seuls les marcheurs peuvent acheter des armes de corps-à-corps.
- Les marcheurs possèdent gratuitement une attaque de piétinement.
- Un véhicule peut devenir gratuitement un véhicule vivant (monstre).





CHAPITRE 17 : RECRUTER DE L'ARTILLERIE

Certaines machines de guerre n'ont pas besoin d'être présentes sur le champ de bataille pour délivrer la mort chez vos ennemis ! Certaines batteries d'artillerie peuvent tirer avec précision à plusieurs kilomètres de là. D'autres armées font appel à des avions tirant avec une précision chirurgicale sans avoir à prendre le risque de s'approcher des lance-missiles ennemis... Parfois, la mort vient même d'un satellite en orbite. Tout cela est regroupé sous l'appellation d'artillerie.

Vous pouvez acheter un tir d'artillerie pour **20 PA**.

Chaque tir ne peut être utilisé qu'une seule fois par partie et vous ne pouvez utiliser qu'un seul tir par tour à partir du second tour seulement. Vous pouvez utiliser un tir d'artillerie au lieu d'activer une unité quand c'est à vous de jouer. Désignez alors une unité ennemie, se trouvant n'importe où sur le champ de bataille. Aucune ligne de vue n'est nécessaire.

L'unité ciblée subit un tir d'artillerie dont le profil est donné ci-dessous.

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Tir d'artillerie	AS	2	Explosion 4d

Vous pouvez dépenser **1 PC** lors d'un tir d'artillerie pour lui donner un ordre de **tir précis**. Vous pouvez alors choisir entre augmenter d'un point la **puissance** du tir ou bien ajouter deux dés (au lieu d'un seul) à l'explosion.





CHAPITRE 18 : HÉROS ET PSIONIKS

Que l'on soit bien clair... **OFAS** n'est clairement pas un jeu destiné à simuler des combats entre puissants Héros et Psioniks. Comme son nom l'indique, ce jeu est destiné à voir s'affronter des soldats et des blindés.

Mais bon... Ne soyons pas hypocrites. Que serait une collection de figurines (fussent-elles de SF) sans quelques personnages héroïques offrant moult possibilités de modélisme et de peinture ? Avouez-le ! Je suis sûr que vous en avez une ou deux dans votre collection !

Bref... Vous pouvez donc recruter des Héros ou des Psioniks pour quelques modiques PA en suivant les instructions suivantes.

1) CHOISIR LE PROFIL DU PERSONNAGE

Choisissez le profil de votre personnage : irrégulier, régulier ou élite, comme pour un fantassin ordinaire.

Les personnages ne possèdent pas de valeur de moral. Ils réussissent tous les tests qu'ils peuvent entreprendre. Ce sont des personnages héroïques, non ?

À la place, ils possèdent des **points de vie** : 2 pour les personnages irréguliers, 3 pour les réguliers et 4 pour les élites.



2) CHOISISSEZ VOTRE TYPE DE PERSONNAGE

Un personnage peut être un Héros ou bien un Psionik. S'il s'agit d'un Psionik, le personnage pourra acheter des pouvoirs psy comme de simples options lors de l'étape suivante.

S'il s'agit d'un Héros, il peut choisir l'un des profils suivants gratuitement. Il peut en acheter un second au prix d'une option :

- **Combattant** : la **précision** ou la **puissance** de toutes les armes du personnage augmente d'un point (choisissez l'une ou l'autre pour chaque arme). Une valeur **HD** devient **EZ** et une **EZ** devient **AS**.
- **Immortel** : le Héros possède **2 points de vie** supplémentaires.
- **Meneur** : le Héros est **inspirant [9'']** (cf. les options de véhicules).
- **Protecteur** : le Héros est **gardien** (idem).
- **Tacticien** : le Héros peut effectuer une activation multiple gratuitement quand il s'active.

3) CHOISIR L'ÉQUIPEMENT ET LES OPTIONS

Choisissez maintenant l'équipement standard, les armes spéciales et les options de votre personnage, comme pour un fantassin ordinaire de son rang. Il est même possible de faire de votre personnage un spécialiste. Par contre, vous ne pouvez pas en faire un gradé.

Il est interdit de prendre des options n'ayant pas d'influence sur le personnage. Un personnage ne peut pas être **bestial** ou **lâche**.

N'oubliez pas de choisir les pouvoirs psy de votre Psionik à cette étape. Chacun d'entre eux coûte le prix d'une option ordinaire et vous pouvez en prendre autant que vous le voulez. Un Psionik ne peut cependant utiliser qu'un seul pouvoir psy par tour.

4) DÉTERMINER LE COÛT DE LA FIGURINE

Déterminez le coût du personnage comme vous le feriez pour un soldat classique puis multipliez le total par 3 pour obtenir le coût final de votre figurine.



Exemple : je désire maintenant ajouter un capitaine d'élite (tacticien) à mon armée de Marines de l'Espace™. Je paye donc **6 PA** pour le profil de base. À ce prix, mon capitaine est déjà équipé d'une lame de combat et d'un fusil. Je décide de remplacer la lame par un foret thermique (2).

Je décide ensuite de lui donner une **armure renforcée** (3) pour rester cohérent avec mon unité « exterminator » et l'avantage **mortel** (3). Le total se monte donc à **14 PA** soit un total de **42 PA** après la multiplication par 3.

Comme il me reste des points, je décide d'ajouter un Psionik à mes forces. Créé sur la base d'un soldat régulier (4) avec un pistolet et une vibro-lame à la place de sa lame de combat (2), je lui donne une **armure renforcée** (2) et deux pouvoirs psy (2x2). Il me coûte donc au total **36 PA**.

En ajoutant maintenant un tir d'artillerie (**20 PA**), mon armée s'élève maintenant à **297 PA**. Trois unités, un véhicule, deux personnages et un tir d'artillerie : ça commence à devenir sérieux !

RÈGLES GÉNÉRIQUES DES PERSONNAGES

Les personnages sont des unités de fantassins aux exceptions suivantes :

- Ils sont seuls dans leur unité (et sont donc leur propre **leader**).
- Ils ne peuvent jamais paniquer et n'ont donc pas de **moral**.
- Ils possèdent à la place des **points de vie** mais ne faites pas de test d'avarie quand ils sont blessés !
- Ils ne peuvent pas contrôler d'objectif ou effectuer d'actions liées au scénario à moins que le contraire ne soit précisé.
- Ils ne génèrent pas de PC (ils ne peuvent être gradés).
- Ils peuvent recevoir gratuitement un ordre à chaque tour.
- Ils peuvent embarquer dans un véhicule de transport même si celui-ci transporte déjà d'autres personnages ou une autre unité (tant qu'il y a suffisamment de place bien sûr).
- Tant qu'ils sont à 3'' ou moins d'une unité de fantassins amie, ils bénéficient de l'option **cible difficile** gratuitement.
- Touchés par une arme à explosion, ils peuvent subir 3 touches au maximum (comme un véhicule léger).



RÈGLES DES PSIONIKS

Ces règles s'appliquent aux Psioniks :

- Un Psionik peut avoir autant de pouvoirs psy qu'il le souhaite mais ne peut en utiliser qu'un seul par activation.
- Utiliser un pouvoir psy est automatique et ne nécessite pas de test particulier en dehors de ceux demandés dans sa description.
- À moins qu'un pouvoir ne compte comme une arme, son utilisation remplace la phase de tir du Psionik. Si celui-ci ne dispose pas d'une phase de tir, il ne peut donc pas utiliser ce pouvoir.
- Les pouvoirs psy comptant comme des armes de tir sont des armes d'assaut et n'empêchent pas d'utiliser d'autres armes simultanément à moins que le contraire ne soit précisé.

POUVOIRS PSY

- **Ardeur au combat** : le Psionik décuple la volonté de se battre de ses alliés. Il choisit une unité de fantassins à 12'' qui devient **experte** et **mortelle** si elle ne l'était pas déjà. Les effets de ce pouvoir durent jusqu'à la fin de la prochaine activation de l'unité ciblée.



- **Boule de feu** : le Psionik envoie une boule de feu explosive sur ses ennemis. Ce pouvoir compte comme une arme de tir.
- **Choc électro-psychique** : le Psionik déchaîne une tempête d'éclairs psychiques qui paniquent les créatures vivantes et court-circuitent les machines. Ce pouvoir compte comme une arme de tir.
- **Chrono-maîtrise** : le Psionik crée une bulle temporelle dans laquelle ses alliés peuvent évoluer plus rapidement. Il choisit une unité amie à 6'' ou moins qui a déjà été activée ce tour. Celle-ci pourra s'activer à nouveau ce tour, comme si elle ne s'était pas activée précédemment.
- **Confusion mentale** : le Psionik envoie des images mentales pour porter la confusion chez l'ennemi. Il choisit une unité ennemie à 12'' qui doit passer un test de **moral** de difficulté **3**.
- **Éclair psychique** : le Psionik libère une puissante décharge d'énergie psychique. Ce pouvoir compte comme une arme de tir.
- **Flux d'énergie vitale** : selon les versions de ce sort, le Psionik soigne les mourants ou rappelle à la vie les morts... Dans tous les cas, il choisit une unité de fantassins à 12'' qui lance 1, 2 ou 3 dés selon qu'il s'agit d'une unité d'élite, régulière ou irrégulière. Le nombre de fantassins qui peuvent revenir à la vie est égal au total obtenu plus un (l'unité ne peut pas dépasser ses effectifs initiaux mais elle peut récupérer des spécialistes, des armes spéciales ou un gradé). Si le pouvoir cible un personnage (éventuellement le Psionik lui-même), celui-ci récupère **1d+1 points de vie**.

- **Invisibilité** : le Psionik ou ses alliés deviennent invisibles pendant un court moment. Il choisit une unité amie (fantassins ou véhicule) à 12'' qui ne pourra pas être prise pour cible par l'adversaire (tir ou corps-à-corps) jusqu'à ce qu'elle s'active à nouveau.⁵¹ En contrepartie, elle ne peut plus contrôler ou contester d'objectifs pendant cette période.
- **Maître du magnétisme** : le Psionik utilise son contrôle du champ magnétique pour réparer les blindés de son armée. Il choisit un blindé ami à 12'' qui peut effectuer une **autoréparation** de difficulté **EZ**.
- **Projectile psychique** : des projectiles sortent des doigts du Psionik et se dirigent automatiquement vers leur cible. Ce pouvoir compte comme une arme de tir.
- **Ralentissement** : ce pouvoir enferme l'ennemi dans une bulle temporelle dont il n'arrive pas à sortir. Le Psionik choisit une unité ennemie à 12'' dont la **vitesse** est diminuée d'un point jusqu'à la fin de sa prochaine activation.
- **Télépathie** : le Psionik se concentre afin de coordonner les actions de son armée en transmettant les ordres et les consignes par télépathie. Vous gagnez immédiatement **1d+1 PC**.
- **Toucher mortel** : jusqu'à sa prochaine activation, les mains du Psionik deviennent de redoutables armes de corps-à-corps capables de réduire en poussière le plus redoutable adversaire. Ce pouvoir compte comme une arme de corps-à-corps qui dure jusqu'au début de la prochaine activation du Psionik. Celui-ci ne peut pas utiliser son toucher mortel en même temps que ses autres armes de corps-à-corps.



CARACTÉRISTIQUES DES ARMES PSY

Pouvoir	Précision	Puissance	Règles spéciales
Boule de feu	2	3	[12''] – Exp 2d
Choc E-P	AS	AF	[8'']* – Disruptif x2
Éclair psychique	2	3	Dom x2
Projectile psy	AS	1	Tir x5
Toucher mortel	2	AS	Corps-à-corps Att x2 – Dom x3

⁵¹ Considérons que le sort brouille la vue et qu'il est impossible de tirer à travers l'unité.



CHAPITRE 19 : ARCHÉTYPES D'ARMÉES

Le système de création d'armée est volontairement très permissif pour vous permettre de sélectionner l'armée de votre choix. Vous pouvez ainsi tout aussi bien recruter une armée de métier, des extra-terrestres sauvages, des aliens à la technologie remarquable ou bien des robots impitoyables !

Et comme votre adversaire pourra faire de même avec les mêmes règles, vous serez assurés d'avoir des parties équilibrées (enfin... sauf si vous avez vraiment fait n'importe quoi en sélectionnant vos troupes).

Ce chapitre a pour but de vous présenter quelques armées typiques des univers SF. Outre une présentation et quelques conseils de recrutement, vous trouverez des règles spéciales (sous forme d'avantages et d'inconvénients) venant légèrement perturber les règles du jeu. N'en abusez pas ! L'objectif est de diversifier vos parties et de vous offrir davantage d'options, pas de créer une armée invincible pour humilier votre adversaire !

MARINES DE L'ESPACE™

L'armée des Marines de l'Espace™ est la plus classique, la plus connue des armées de SF. Force de frappe d'un empire galactique intraitable, mercenaires travaillant à la solde de méga-corporations ou armée de métier colonisant de nouveaux mondes... Les exemples ne manquent pas !

Conseils de recrutement

C'est sur ce modèle que repose la création d'armée d'OFAS ! Si vous voulez accentuer le côté professionnel de votre armée, ne recrutez pas (ou pas trop) d'unités irrégulières. Privilégiez les unités d'élites et les unités régulières, voire les unités régulières avec des **armures renforcées** si vos figurines ont l'air particulièrement bien protégées.

De manière générale, basez-vous sur l'équipement de vos troupes pour déterminer les options de vos unités. Et limitez ces options au strict minimum.

Règles spéciales

Si la partie se solde par un match nul en faveur des Marines de l'Espace™, ceux-ci remportent la victoire si leurs adversaires utilisaient un autre archétype d'armée. Ça leur apprendra à ne pas jouer fair-play !

ARMÉE REBELLE

Les rebelles sont un autre exemple typique des armées de SF. Après tout, il faut bien quelqu'un pour s'opposer aux Marines du maléfique Empereur !⁵²

Conseils de recrutement

Les troupes rebelles manquent d'entraînement. Ce ne sont pas des professionnels mais des gens ordinaires enrôlés dans l'armée par conviction. Privilégiez donc les unités irrégulières et limitez l'utilisation des unités régulières ou d'élite. Toute armée Rebelle devrait avoir un ou deux Héros dans ses rangs !

Pour compenser, et parce que vous devez bien dépenser tous ces PA pour monter votre armée, n'hésitez pas à recruter de nombreux blindés primitifs mais efficaces et customisés par les mécanos de génie des forces rebelles. Ces véhicules sont essentiels pour le moral des troupes !

Règles spéciales

- Les ordres des unités d'infanterie régulière coûtent **2 PC** au lieu d'un.
- Tous les blindés de l'armée sont **inspirants** gratuitement.
- Tous les Héros de l'armée bénéficient du profil **meneur** gratuitement en plus du profil gratuit auquel ils ont droit et de celui qu'ils peuvent acheter en plus.
- Les Psioniks de l'armée sont également des **meneurs** mais avec une portée limitée à 6'' au lieu de 9'' comme pour les Héros.



⁵² Toute référence à certains films un peu connus de SF serait purement fortuite.

E-ZOMBIES

Quelle que soit leur origine (virus, mutations, puces cérébrales...), les zombies du futur existent et se battent contre leur gré pour la méga corporation ayant déposé le brevet.

Ce sont donc des mercenaires plus ou moins décérébrés contrôlés par des généraux qui préfèrent rester loin des combats, à l'abri derrière le blindage de lourds blindés.

Conseils de recrutement

Les zombies seront parfaitement représentés par des soldats irréguliers équipés de charges explosives mais quelques spécimens plus intelligents pourraient être recrutés sous la forme d'unités régulières, voire d'élite.

Tous ces zombies pourront être transportés sur le champ de bataille dans des véhicules de transport mais il pourrait être plus original de les larguer en plein combat dans des containers (représentés par des **structures fixes** dotée de **téléportation**).

L'armée devra comporter quelques blindés lourdement équipés et protégés pour abriter les gradés de l'armée.

Règles spéciales

- Aucun gradé ne peut rejoindre une unité d'infanterie.
- Les unités irrégulières ne peuvent pas avoir de spécialistes ni d'armes spéciales. Elles peuvent avoir des options.
- Tous les véhicules sont gratuitement dotés d'un sous-officier.⁵³
- Les monstres ne sont pas gradés mais ils bénéficient gratuitement de l'avantage **terrifiant**.
- Tout véhicule (sauf les monstres) peut utiliser un avantage pour transformer son sous-officier en officier régulier et un deuxième pour obtenir un officier supérieur. Les règles de recrutement des officiers s'appliquent normalement.



⁵³ Vous pouvez renoncer à ce gradé ce qui comptera comme un inconvénient.

EUX, LES ROBOTS

Les robots avancent lourdement et inexorablement sur le champ de bataille, écrasant les crânes de leurs ennemis et scrutant la nuit de leurs yeux rouges flamboyants.

Conseils de recrutement

Les robots seront parfaitement représentés par un grand nombre de fantassins d'élite ou réguliers, lourdement équipés (l'**armure renforcée** ou un **champ de protection** semble de mise).

Règles spéciales

- Les unités de l'armée ne peuvent pas avoir de spécialistes.
- L'armée ne peut pas recruter d'officiers réguliers.
- **I'll be back**⁵⁴ : cet ordre ne peut être donné qu'à une unité d'infanterie et coûte **0 PC**. À la fin de son tour, lancez un, deux ou trois dés selon qu'il s'agisse d'une unité d'élite, régulière ou irrégulière. Le total obtenu est égal au nombre de figurines qui peuvent rejoindre l'unité (l'unité ne peut pas dépasser ses effectifs initiaux mais elle peut récupérer des armes spéciales ou un gradé).
- **Autoréparation 2.0** : les tests d'**autoréparation** des véhicules (à l'exception des monstres) de l'armée sont toujours **EZ**, même si le véhicule ne renonce ni à son déplacement, ni à ses tirs.



⁵⁴ Le nom de cette routine m'est venu comme ça...

LES P'TITS GRIS

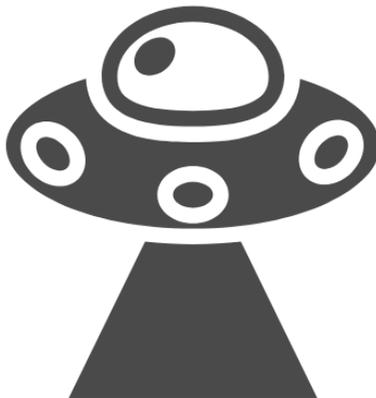
Ils arrivent avec une technologie surpassant largement celle des autres belligérants. Ils kidnappent nos femmes et nos vaches (ils doivent aimer le lait !) et menacent nos institutions : ce sont les petits gris. Les chefs de l'armée ont tendance à rester bien à l'abri à bord de leurs vaisseaux et à envoyer au combat des clones, des drones ou des véhicules pilotés par une intelligence artificielle pour économiser les vies de leur peuple en déclin.

Conseils de recrutement

Privilégiez les unités d'infanterie d'élite et les blindés légers. Optimisez vos tirs d'artilleries avec des radios ou des véhicules dotés de **centres de communication**.

Règles spéciales

- Les effectifs minimaux/maximaux des unités irrégulières, régulières et d'élites sont (respectivement) les suivants : 6/18 – 3/9 – 1/3.
- L'armée ne peut recruter aucun gradé et ne possède donc pas de PC.
- Toutes les figurines de l'armée coûtent **1 PA** de plus chacune.
- Toutes les unités de l'armée, y compris les véhicules, les unités irrégulières et l'artillerie, bénéficient d'un ordre gratuit à chaque tour.



LES COCHONS DE L'ESPAËCE

Des créatures brutales, misant beaucoup sur la vitesse et le panache plutôt que sur la précision et la retenue. Cette armée convient parfaitement aux créatures verdâtres que nous connaissons tous mais pourrait aussi représenter quelques créatures poilues amatrices de Cadillac volantes.

Conseils de recrutement

La plupart de vos unités d'infanterie devraient être équipées d'armes de corps-à-corps. La plupart de vos blindés devraient pouvoir les déposer au plus près des combats.

Vos troupes pourraient majoritairement être **indisciplinées**.

Règles spéciales

- Tous les fantassins et véhicules de l'armée sont **experts** au corps-à-corps seulement et **maladroits** au tir seulement. Les options **experts** et **maladroits** habituelles ne sont pas accessibles à l'armée. Par contre, une unité peut utiliser un avantage pour inverser les choses et devenir **experte** au tir et **maladroite** au corps-à-corps (représentant par exemple l'emploi d'autres espèces inférieures).
- Lorsque votre adversaire doit lancer les dés dans la table des avaries contre l'un de vos véhicules, il en lance un de plus et en écarte un de son choix. Les véhicules de l'armée ne peuvent pas être **robustes**.
Contre les monstres de l'armée, l'adversaire lance un dé supplémentaire et choisit le meilleur pour déterminer les **points de vie perdus** lors d'une avarie.
- La difficulté des tests de **moral** à l'issue d'un corps-à-corps est diminuée d'un point pour les unités de l'armée.



LES ZALIENS

Des créatures visqueuses, gluantes, baveuses... mais surtout pourvues de nombreuses griffes et d'encore plus de dents ! Voilà en quoi consiste la menace alien. Quand vous les voyez, inutile de crier, toute personne susceptible de vous entendre est déjà morte. Il n'y a donc qu'une seule chose à faire : fuir ou vider votre chargeur.

Conseils de recrutement

Votre armée aura bien plus de gueule si elle comporte de nombreuses unités d'infanterie noyant la table sous les crocs et les griffes accompagnées par le plus possible d'énormes monstres.

Règles spéciales

- 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 réguliers.
- Le **moral** d'une unité est augmenté d'un point par monstre se trouvant à 6'' ou moins d'elle.
- L'ordre de **charge** coûte **1 PC** (au lieu de 2) pour les unités irrégulières de l'armée.
- Toutes les unités de fantassins de l'armée sont **expertes** au corps-à-corps seulement. Aucune unité ne peut être **experte** au tir.
- 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**.



LES CRÉATURES DE L'AUTRE-MONDE

L'Autre-Monde est une dimension parallèle à la notre d'où surgissent des créatures ignobles issues de nos pires cauchemars ! Même les Zaliens tremblent à l'idée de rencontrer ces choses horribles que certains appellent Démons, Spectres, Abominations...

Conseils de recrutement

Votre armée devrait comprendre de nombreux monstres tous aussi gros que possible. Les unités d'infanterie seront représentées majoritairement par des unités régulières ou d'élite, toutes pourvues de règles spéciales représentant les spécificités de leur monde d'origine ou de leur dieu tutélaire.

Règles spéciales

- 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

Parfois, certaines formes de vies très primitives et envahissantes (rats ou cafards par exemple) parviennent à se développer jusqu'à représenter une menace certaines pour les autres espèces. De manière surprenante, ces espèces font preuve d'une grande inventivité pour créer des armes ou des machines de destruction redoutables...

Conseils de recrutement

Votre infanterie doit être très nombreuse et donc la moins chère possible. Mettez tout sur l'infanterie irrégulière et n'hésitez pas à donner des défauts à vos troupes ! Et avec tous vos points économisés en prenant des troupes bon marché, achetez-vous des véhicules et des monstres dotés d'armes surclassées ou jumelées et donnez le maximum d'armes lourdes à vos troupes !

Règles spéciales

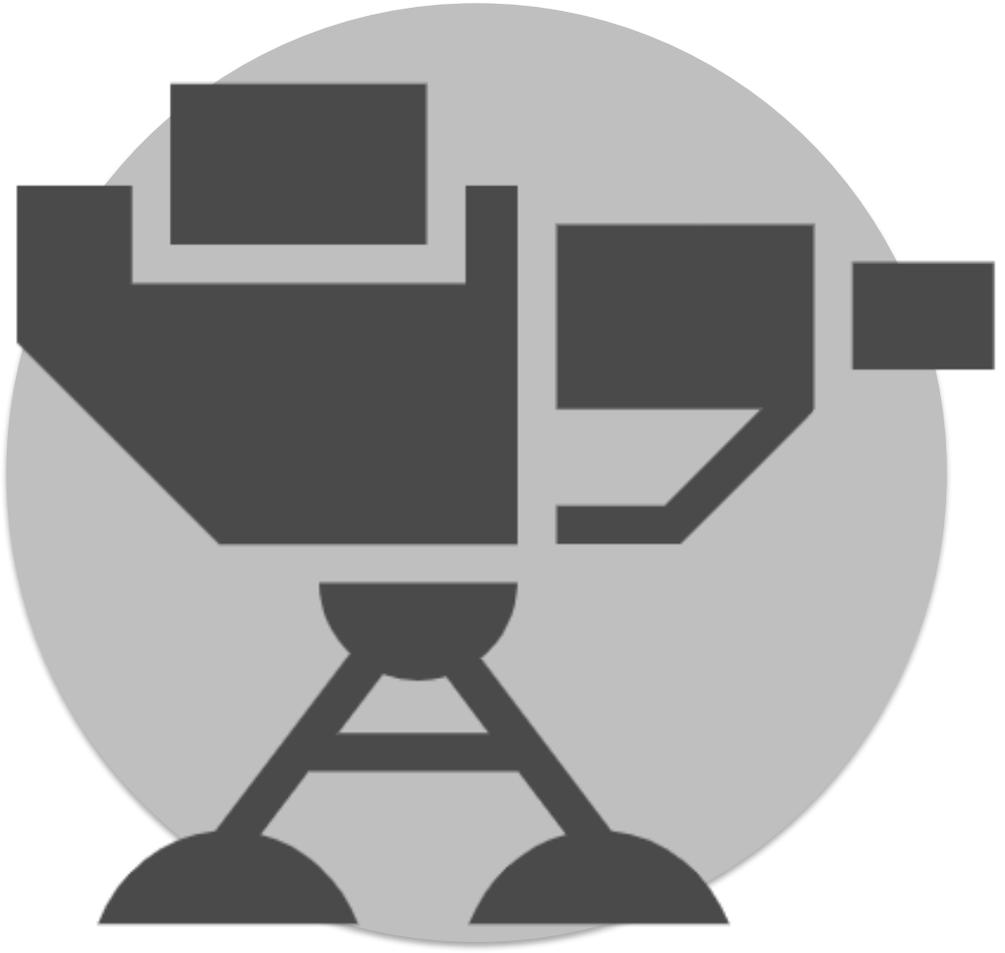
- L'effectif maximum des unités de l'armée est augmenté tel qu'indiqué dans le tableau suivant. De plus, tant que les effectifs d'une unité sont supérieurs au seuil de panique, le **moral** de l'unité est augmenté d'un point. Si les effectifs de l'unité sont inférieurs à ce seuil, le **moral** de l'unité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



CHAPITRE 20 : RÈGLES DE L'ARSENAL

RÈGLES SPÉCIALES DES ARMES

- [N''] : la portée de l'arme est limitée à N'', de **leader** à **leader**.
[N'']* : la portée de l'arme est très limitée. Elle est donc limitée (comme précédemment) mais en plus l'arme ne peut pas prendre pour cible un véhicule volant.
- **Arme de poing** : l'arme suit les règles des armes de poing spéciales.
- **Att xN** : l'arme génère N dés pour attaquer au corps-à-corps. Par défaut, les armes de corps-à-corps ont la règle **Att x1**.
- **Ciblage** : l'arme ne peut viser que des véhicules (ou des monstres) mais pas les unités de fantassins.
- **Corps-à-corps** : l'arme ne peut être utilisée qu'au corps-à-corps.
- **Défensif** : au moment de retirer du jeu une figurine équipée d'une arme défensive (après l'attribution des pertes), effectuez un test **HD**. En cas de réussite, la figurine n'est pas éliminée. Les armes défensives ne fonctionnent pas contre les armes possédant la règle **Dom x2** ou supérieure.
- **Disruptif N** : une arme disruptive n'inflige pas de dommage. À la fin de la phase de tir, une unité d'infanterie doit effectuer un test de **moral** de difficulté N pour chaque touche disruptive subie, en plus d'un éventuel test de **moral** dû aux pertes subies.⁵⁵ Contre les véhicules, une arme disruptive provoque N tests d'avarie (de difficulté **HD**).
Un effet de jeu qui devrait augmenter les dommages d'une arme disruptive (**tir précis** ou arme super lourde par exemple) augmente la valeur de N à la place.
- **Dom xN** : chaque touche occasionnée par l'arme inflige N points de dommages. Cela n'a bien sûr d'intérêt que pour les cibles disposant de plusieurs **points de structure** ou **points de vie** (véhicules, monstres ou personnages). Chaque **point de structure/vie** perdu génère un test d'avarie. Les effets qui annulent une blessure s'appliquent toujours avant ce multiplicateur. Par défaut, une arme possède la règle **Dom x1**.

⁵⁵ Si une arme disruptive est utilisée lors d'un corps-à-corps, les tests de **moral** devront être effectués à la fin du combat, lors de l'étape n°7, en plus de tout autre test nécessaire.

- **Explosion Nd (ou Exp Nd)** : les armes dotées de cette règle spéciale ont plusieurs effets particuliers.



- Le premier, et le plus simple, est que les touches provoquées ignorent les couverts procurés par le décor mais le couvert procuré par l'ordre **planquez-vous !** n'est pas affecté. Une unité ayant reçu cet ordre réussira donc ses tests de couvert sur du **HD**, qu'elle soit ou non protégée par le décor.
- Ces armes ont également un effet dévastateur sur le moral de l'unité ciblée comme décrit au [chapitre 8](#).
- Chaque test réussi pour toucher (et qui n'a pas été annulé par un test de couvert ou de **champs de protection**) ne provoque pas une mais Nd touches à l'unité ciblée. Lancez les dés pour toutes les armes ayant touché l'unité lors de cette salve et faites le total des touches obtenues. Ce total ne peut toutefois pas dépasser le nombre de soldats de l'unité touchée. Les pertes subies peuvent affecter toutes les figurines de l'unité, même celles qui ne sont pas visibles du tireur.

Exemple : deux lance-grenades visent et touchent une unité de trois fantassins d'élite. Le joueur lance donc quatre dés et obtient les résultats suivants : **0, 1, 2 et 2**. Même si le total est égal à cinq, le tir n'infligera que trois touches puisque l'unité ciblée ne comporte que trois soldats.

Si l'unité ciblée est un véhicule ou un personnage (Héros ou Psionik), le nombre de touches maximum que l'on peut obtenir dépend de la nature de la cible :

Rang	Léger	Moyen	Lourd	Personnage
Touches	3	6	9	3

- Les armes explosives bénéficiant d'un **tir précis** peuvent choisir de lancer un dé supplémentaire au lieu d'obtenir un bonus sur leur **précision** ou leur **puissance**.

- **Indirecte (ou Ind.)** : lors d'un **tir précis**⁵⁶, l'unité peut cibler une unité à 18'' (maximum) sans ligne de vue au lieu d'obtenir un autre bonus. La difficulté du tir ne peut alors pas être meilleure que **HD**.
- **Instable** : si vous obtenez au moins deux **0** sur les dés d'explosion, l'arme subit un incident provoquant la perte d'un **point de structure** ou **de vie** au porteur de l'arme. Cette perte ne peut pas être évitée par quelque moyen que ce soit. Si plusieurs touches sont obtenues lors de la même salve, lancez les dés d'explosion séparément pour déterminer les incidents de tir.
- **Kamikaze** : les attaques kamikazes sont résolues après celles des adversaires. Résolez alors les effets de l'arme pour chaque kamikaze encore en jeu avant de tous les éliminer. Une unité kamikaze ne peut pas posséder d'autres armes (même pas de grenades) et peut recevoir un ordre de **charge** pour **0 PC**, même s'il s'agit d'une unité irrégulière. Les unités kamikazes ne sont jamais paniquées.
- **Précision/Puissance** : ces deux caractéristiques sont généralement caractérisées par une valeur. Il arrive cependant que cette valeur soit remplacée par une valeur de test (**AS/EZ/HD/AF**) ce qui correspond donc à la difficulté du test correspondant, quelle que soit la valeur de la caractéristique de l'adversaire.



- **Sniper** : toute arme longue avec un dispositif de visée. Les règles suivantes s'appliquent lors d'un **tir précis** (en plus des règles habituelles) ou lors d'un tir en **état d'alerte** : le tir ignore les couverts dus aux éléments de décors (attention au moral). De plus, pour chaque figurine éliminée, lancez 1d et consultez le tableau ci-dessous :

Résultat du dé	Choix de la victime
0	Choisie normalement par l'unité ciblée.
1	L'unité ciblée choisit la victime parmi deux figurines choisies par le tireur.
2	Choisie librement par le tireur.

- **Tir xN** : l'arme génère N tirs et donc N dés pour toucher la cible. Par défaut, les armes de tir ont la règle **Tir x1**.

⁵⁶ Mais pas lors d'un **tir en état d'alerte**, à moins d'avoir l'aide d'un opérateur radio.

ARMES DE TIR

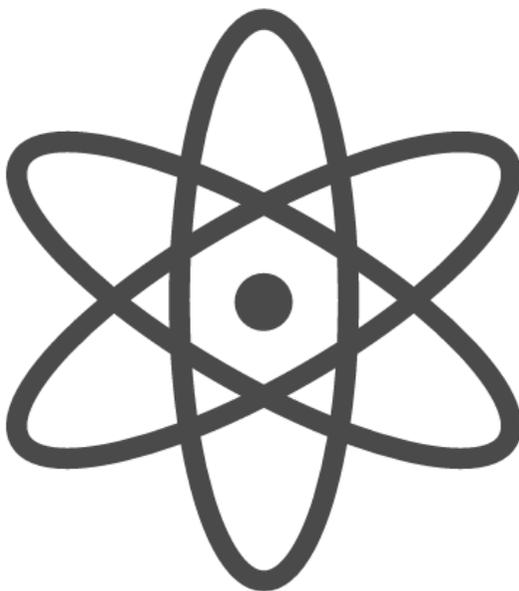
Équipement standard : pistolets et fusils (courts ou non) peuvent être conventionnels, laser ou plus exotiques. Les pistolets comptent comme des armes de poings. Les charges explosives sont utilisées par des unités suicides.

- **Canon laser** : toute arme concentrant de la lumière (ou de l'énergie).
- **Canon à fusion** : ces armes utilisent la masse de la cible pour déclencher une réaction nucléaire. Efficace à longue portée, les dégâts infligés sont bien plus importants si l'arme est utilisée à courte portée (12'' généralement, 6'' dans le cas des armes de poing).
- **Canon à ondes** : ondes sonores et/ou électromagnétiques, ces canons ne détruisent pas leur cible mais perturbent son fonctionnement.
- **Canon à plasma** : armes projetant un fluide à très haute température et sous pression. Un cocktail explosif et dangereux.
- **Fusil de sniper** : long fusil avec un dispositif de visée efficace.
- **Lance-flammes** : arme très efficace mais limitée en portée.
- **Lance-grenades** : arme indirecte, le lance-grenades exploite les **tirs précis** pour viser des cibles hors de vue. Il peut s'agir également de mortier ou de toute arme lançant des projectiles explosifs en hauteur.
- **Lance-missiles** : cette arme dispose de deux profils. Le premier permet de viser efficacement les véhicules quelle que soit leur vitesse ; l'autre permet de viser directement des fantassins en cas de besoin.
- **Lance-roquettes** : un peu comme un lance-missiles, le guidage automatique en moins.
- **Mitrailleuse** : toute arme projetant de grandes quantités de petits projectiles en un laps de temps limité.

ARMES DE CORPS-À-CORPS

Équipement standard : comptent comme lames de combat tout ce qui est plus gros qu'un couteau et qui fonctionne avec la force du porteur. Les boucliers peuvent être physiques ou énergétiques.

- **Foret thermique** : toute arme conçue pour percer un blindage épais.
- **Vibro-lame** : épées, haches ou lames laser ou énergétiques.



Attention !

Et voilà ! Vous avez fini la lecture de ces règles.
Règles de gestion des fantassins et des véhicules, décors, scénarios,
composition des armées... Vous savez tout !

Vous en voulez plus ?

Vraiment plus ?

Bon... Il me reste quelques pages à remplir alors...

Allons-y pour sept annexes en bonus !⁵⁷

⁵⁷ Si j'avais fait un KS, ces pages auraient fait l'objet de Stretch Goals ! Et ici, elles sont gratuites. Gratuites ! Vous ne vous rendez pas compte de la chance que vous avez...



ANNEXE 1 : ARMÉES PRIMITIVES

Les figurinistes aiment les figurines. C'est une évidence. À part quelques monomaniaques qui n'aiment que certains types de figurines (généralement liés à un thème particulier), ils aiment généralement tout type de figurines. Après tout, une jolie figurine est jolie, quel que soit l'univers auquel elle appartient. J'en conclus que vous possédez certainement, chers lecteurs, quelques armées de figurines issues d'univers médiévaux-fantastiques.

Le but de ce chapitre est de vous donner les moyens de faire s'affronter une armée futuriste et une armée médiévale-fantastique.⁵⁸ À ce stade, vous devriez déjà avoir en tête des images d'un petit groupe de Marines de l'Espace™ affrontant une horde de peaux-vertes !⁵⁹

L'objectif de la manœuvre est plus de passer un bon moment avec une partie originale que de faire une partie équilibrée. Les règles qui suivent sont donc là pour vous donner des idées et vous guider dans la démarche. Elles ne sauraient en aucun cas être garantes d'un quelconque équilibre.



MODIFICATIONS DE CARACTÉRISTIQUES

- Les monstres, Héros et Psioniks ne sont pas affectés par les modifications suivantes.
- À moins que le contraire ne soit précisé par la suite, la **résistance** de toutes les figurines de l'armée est diminuée d'un point. Il en va de même pour la **puissance** de toutes les armes de l'armée.⁶⁰
- La **puissance** des armes de tir des machines de guerre statiques (dont nous parlerons plus loin) n'est pas modifiée non plus.

⁵⁸ Pour faire s'affronter deux armées primitives, jouez à **SAGA, L'ÂGE DE LA MAGIE !**

⁵⁹ « Ne tirez pas tant que vous ne voyez pas le rouge de leurs yeux ! » est un ordre bien connu en cette occasion ! Si vous avez la double référence, bravo, vous êtes vieux !

⁶⁰ Soyez plus que jamais vigilants en ce qui concerne le **WYSIWYG**... Vous aurez besoin d'une très bonne raison pour justifier la présence d'un lance-missiles au sein d'une armée d'hommes-lézards par exemple... Les fusils représenteront arcs et arbalètes, les pistolets de petites armes de poing... Soyez inventifs ! Et n'oubliez pas que vous ne pourrez peut-être pas représenter toutes les nuances de l'équipement de vos troupes...

ORDRES ET COMMANDEMENT

- Les unités de fantassins réguliers devront dépenser **2 PC** pour recevoir un ordre.
- Les PC générés par un sous-officier (appelé « champion ») ne peuvent être utilisés que par son unité. Ceux générés par un officier régulier (« capitaine ») ou par un officier supérieur (« général ») peuvent être utilisés normalement.

RECRUTER DES FANTASSINS

Compte tenu de la faible efficacité de vos troupes au tir et de leurs piètres armures, les unités d'infanterie de votre armée coûtent deux fois moins cher (arrondissez au PA supérieur pour simplifier les calculs).

Les effectifs minimums et maximums des unités sont doublés.

NOUVEAUX SPÉCIALISTES

- **Musicien** : tant qu'un musicien se trouve dans l'unité, celle-ci paie ses ordres **1 PC** de moins que la normale.
- **Porte-étendard** : tant qu'un porte-étendard se trouve dans l'unité, celle-ci peut relancer (une fois) ses tests de **moral** ratés.



FANTASSINS D'ÉLITE

Les fantassins d'élite devraient représenter des ogres, trolls et autres créatures trop petites pour compter comme des monstres... Il paraît nécessaire de leur donner une **vitesse** de **2** afin de ne pas trop les pénaliser (il y a peu de chance qu'ils soient équipés d'armes de tir). En contrepartie, leur **moral** sera abaissé à **2**.

RECRUTER DES BLINDÉS

La plupart des blindés de l'armée devraient être vivants (monstres). Les marcheurs représenteront les géants et autres titans tandis que les roulants représenteront toutes les bestioles se déplaçant à quatre pattes. Dragons et chimères compteront comme des volants (ou des marcheurs pouvant effectuer des **sauts** ?) Leur recrutement n'est pas modifié puisque leurs caractéristiques ne le sont pas non plus.

Il est également possible de recruter des vrais blindés (certains peuples aiment bien bricoler quelques trucs). Comme la **résistance** et la **puissance** de ces blindés sont diminuées d'un point, ils comptent comme possédant deux inconvénients de plus lors de leur recrutement.

Les machines de guerre statiques (canons, mortiers...) pourront être représentées par une **structure fixe** dont la **puissance** des armes n'est pas modifiée contrairement à celle des autres blindés. En conséquence, ces machines ne bénéficient que d'un seul inconvénient gratuit.

HÉROS ET PSIONIKS

Ces personnages hauts en couleurs devraient être plus présents dans ce type d'armée. N'hésitez pas à en recruter plusieurs.

- Un Héros de l'armée peut acheter en option une **Grande Bannière**. Toute unité amie ayant une ligne de vue sur celle-ci voit son **moral** augmenter d'un point.
- Les Psioniks devraient être améliorés : n'hésitez pas à inventer vos propres pouvoirs psy pour coller à votre armée.
- Les personnages des armées fantastiques peuvent contrôler des objectifs ou réaliser des actions propres aux scénarios.



ANNEXE 2 : BATAILLE DE BLINDÉS

OF FLESH AND STEEL essaie, comme son nom l'indique, de trouver un juste équilibre entre fantassins et blindés. C'est pour cela que seule l'infanterie peut contrôler les objectifs : les véhicules sont ainsi cantonnés au rôle de soutien. Cela limite leur nombre sur le champ de bataille, ce qui n'est pas un mal dans l'intérêt du jeu. Mais si vous aimez le bruit des moteurs et l'odeur de l'huile brûlée, ce scénario devrait vous plaire !

Bataille de blindés est donc un scénario mettant l'accent sur les véhicules de tout type. Il se compose d'un ensemble de modifications des règles de base du jeu (utilisables avec n'importe quel scénario en option).

MODIFICATIONS DES RÈGLES DE BASE

Voici les modifications des règles de base qui s'appliquent ici :

- Les blindés peuvent accueillir des gradés. Tout véhicule peut utiliser une option pour obtenir un sous-officier, une deuxième option pour le transformer en officier régulier et une troisième option pour en faire un officier supérieur. Les règles de recrutement des officiers s'appliquent normalement.
- Vous n'êtes pas obligés de ne recruter que des blindés. Vous pouvez parfaitement aligner quelques unités d'infanterie pour les soutenir. Les règles concernant les fantassins ne changent pas si ce n'est qu'ils ne peuvent pas contrôler d'objectifs et que chaque unité d'infanterie coûte moitié moins cher !
- Lors d'une **bataille de blindés**, les tirs d'artillerie utilisent des munitions spéciales adaptées au blindage de leurs cibles. Leur **puissance** passe donc à **3** au lieu de **2** mais leur explosion passe de 4d à 2d. Lors d'un tir précis, le tir d'artillerie peut soit gagner un point de **puissance** ou un dé d'explosion (au lieu de deux habituellement).
- Tous les véhicules bénéficient d'une réparation de fortune gratuite à la fin de leur activation. Celle-ci fonctionne comme une **autoréparation** de difficulté **HD** (quelles soient les actions ou les options du véhicule) et peut se cumuler avec d'autres formes de réparation.
- Enfin (et surtout !), les véhicules peuvent prendre le contrôle d'un objectif à moins que son équipage ne soit **sonné**. L'avantage **gardien** permet au véhicule de contester un objectif jusqu'à 6'' de distance.

MODIFICATION DES RÈGLES D'ARMÉES

Certains archétypes d'armées reposent lourdement sur les règles spéciales de leurs blindés ou de leur infanterie et sont donc fortement avantagés ou pénalisés pendant une **bataille de blindés**. Voici quelques modifications pour rétablir l'équilibre...

- **Marines** : aucune modification bien sûr.
- **Rebelles** : les rebelles ne peuvent recruter que des sous-officiers au sein de leurs blindés. Pour recruter de meilleurs gradés, ils devront donc faire appel à des fantassins.
- **E-Zombies** : utilisez les règles habituelles de la faction pour recruter les gradés de l'armée.
- **Robots** : la réparation de fortune ne bénéficie pas de l'**autoréparation 2.0**, le test est donc bien **HD** et non **EZ**.
- **P'tits gris** : l'armée ne peut toujours pas avoir de gradés.
- **Cochons de l'espaâace** : les tests de réparation de fortune gratuits à la fin de l'activation d'un véhicule de cette armée sont **EZ** et non **HD**.
- **Zaliens** : les monstres Zaliens sont fournis gratuitement avec un sous-officier pour les monstres légers ou un officier régulier pour les monstres moyens et lourds. Ces officiers ne peuvent pas être améliorés.



TIR VISÉ

Voici une nouvelle option pour gérer les véhicules ennemis. Rien ne vous empêche de l'utiliser lors d'une partie classique !

Lorsqu'une salve de tirs est résolue avec l'ordre **tir précis** contre un blindé, l'attaquant peut choisir de renoncer à son bonus de **précision** ou de **puissance** pour viser une partie spécifique du véhicule ciblé. Lors de cette salve, l'attaquant pourra lancer un dé supplémentaire dans la table des avaries et défausser le dé de son choix.

ANNEXE 3 : PARTIES MULTIJOUEURS

Comme la plupart des jeux de figurines, **OF FLESH AND STEEL** est conçu pour des affrontements en un contre un. Les choses sont toutefois rarement aussi simples et il est fréquent de se retrouver à trois ou quatre autour d'une table. Voici alors comment procéder.

Il existe deux grandes possibilités. Soit vous créez deux coalitions qui s'affronteront lors d'une partie classique, soit vous décidez que chaque joueur jouera en solo, ouvrant ainsi la voie aux alliances et aux trahisons.



COALITIONS DURABLES

Si vous avez choisi la première option, il vous faut constituer deux équipes. Celles-ci n'ont pas besoin d'avoir le même nombre de joueurs. Si vous jouez à trois par exemple, un joueur sera opposé aux deux autres.

Chaque joueur constitue alors son armée en suivant les règles habituelles, la seule contrainte étant que chaque coalition doit avoir le même total de Points d'Armées. À l'intérieur d'une coalition, les différents alliés n'ont pas à avoir des armées équivalentes. Si un joueur disposant d'une armée de **400 PA** est opposé à deux adversaires, ceux-ci peuvent très bien avoir des armées de **100** et **300 PA**. Ce système est donc idéal pour accueillir des joueurs n'ayant encore que de petites forces à aligner sur le terrain.

Concernant les règles, celles-ci ne subissent que peu de changement : chaque coalition joue à tour de rôle, les généraux alliés devant se mettre d'accord pour choisir l'unité à activer. Chaque général gère ses troupes comme il le veut et génère ses propres Points de Commandement qui ne peuvent être utilisés pour donner des ordres qu'à ses propres troupes et pas à celles de ses alliés. Les PC des différentes armées d'une coalition peuvent toutefois être mis en commun pour déterminer le camp qui jouera en premier au début de chaque tour et pour ce qui est des activations multiples ou de passer son tour. Une coalition ne peut inclure qu'un seul officier supérieur. La limite d'officiers réguliers doit être appliquée au sein de chaque armée.

TRAHISONS ET COUPS-BAS

À trois ou quatre joueurs, vous pouvez jouer en mode « chacun pour soi ». Dans ce cas, jouez le scénario de base ou l'un des scénarios symétriques du [chapitre 14](#) (les asymétriques ne fonctionnant pas ici).

Chaque joueur doit bien sûr posséder une armée de taille égale à celles des autres joueurs (**250/350 PA** recommandés) et chaque armée est totalement indépendante. Quel que soit le format choisi, la partie a lieu sur une table carrée comportant cinq objectifs.

Chaque joueur se voit attribuer aléatoirement un coin de table. Ses troupes peuvent entrer en jeu depuis n'importe quel point du bord de table à 12" ou moins de ce coin. L'objectif le plus proche lui rapporte **1 PV**, les trois situés sur la diagonale **3 PV** et l'objectif le plus éloigné **5 PV**.

Au début du tour, le joueur qui remporte l'enchère choisit le joueur qui commence à jouer ainsi que le sens du tour de jeu. À trois joueurs, celui qui est coincé entre les deux autres ajoute un bonus de +1 à son total.



ANNEXE 4 : OBJECTIFS SECRETS

Si les deux joueurs le désirent, ils peuvent décider d'utiliser des objectifs secrets pour varier leurs parties. S'il est possible d'utiliser ces règles avec tous les scénarios, il est cependant préférable de les utiliser dans le cadre du scénario générique donné au [chapitre 14](#).

Vous pouvez tout de même utiliser les variantes de contrôle des objectifs ou les conditions aléatoires du champ de bataille.

DÉSIGNER LES GÉNÉRAUX

Avant de commencer la partie, lors de la présentation des armées, chaque joueur doit désigner son général⁶¹ à son adversaire. Il doit normalement s'agir du plus haut gradé de l'armée (généralement un officier supérieur).

Si plusieurs choix sont possibles, le joueur doit privilégier les fantassins. En dehors de cette contrainte, il peut choisir librement son général.

Si l'armée ne comprend pas de gradés, le général doit être le premier leader de l'une de ses unités d'infanterie. Si, cas rarissime, l'armée ne comprenait pas non plus de fantassins, le général serait alors un véhicule, en choisissant parmi les blindés les plus légers de l'armée.

CARTES D'OBJECTIFS

Vous trouverez sur le site du jeu des cartes d'objectifs à réaliser. Chaque joueur doit disposer d'un jeu de neuf cartes.

Après avoir pris connaissance de l'armée ennemie, chaque joueur pioche deux cartes dans son paquet, en choisit une qu'il garde secrète (il s'agit de son ordre de mission) et défausse l'autre secrètement.

La carte choisie comme ordre de mission est révélée à la fin de la partie. Vous marquez **5 PV** supplémentaires si votre objectif est rempli. Si vous avez utilisé la variante « guerre-éclair » pour le contrôle des objectifs, ce gain est rabaisé à **3 PV**.

Si vous avez joué au format escarmouche (voir l'[annexe 7](#)), ces gains ne sont plus que de **3** et **2 PV** respectivement.

⁶¹ Appelez-le commandeur suprême, capitaine, big boss... comme vous voulez !

LISTE DES OBJECTIFS SECRETS

Les différents objectifs secrets sont décrits sur les cartes mais leurs textes sont repris (et éventuellement détaillés) ici pour plus de simplicité.

- **1. Contre-mesures** : cet objectif est rempli si votre adversaire n'a pas réussi à remplir les conditions de son objectif secret. Si votre adversaire a aussi choisi cet objectif, aucun de vous ne gagne de PV supplémentaires.
- **2. Sauver le général** : cet objectif est rempli si votre général est toujours en vie à la fin de la partie.
- **3. Préserver les ressources** : cet objectif est rempli si vous avez perdu moins de la moitié de vos forces à la fin de la partie. Pour cela, additionnez la valeur en PA de toutes vos unités détruites et comparez le total obtenu à la valeur totale de votre armée.
- **4. Défense acharnée** : cet objectif est rempli si votre adversaire ne contrôle aucun des objectifs situés dans votre moitié de table ou sur la ligne médiane à la fin de la partie.
- **5. Contrôle du territoire** : cet objectif est rempli si vous contrôlez plus d'objectifs que votre adversaire à la fin de la partie.
- **6. Conquête** : cet objectif est rempli si vous contrôlez un objectif dans la moitié de table de votre adversaire à la fin de la partie.
- **7. Assassinat** : cet objectif est rempli si vous avez réussi à éliminer le général de votre adversaire.
- **8. Massacre** : cet objectif est rempli si votre adversaire a perdu plus des trois-quarts de ses forces à la fin de la partie. Pour cela, additionnez la valeur en PA de toutes ses unités détruites et comparez le total obtenu à la valeur totale de son armée.
- **9. Pas le choix !** Si vous piochez cette carte, vous devez la défausser et donc conserver l'autre carte piochée. Pas de chance...

Pas DE CARTES ?

Si vous n'avez pas pu préparer les cartes, chaque joueur peut écrire des numéros (de 1 à 9) sur de petits bouts de papier⁶² et en faire tirer deux à son adversaire. Il lui suffit de comparer les numéros piochés à la liste ci-dessus pour déterminer son ordre de mission.

⁶² Attention à bien distinguer le 6 du 9 !

ANNEXE 5 : tactiques DE COMMANDEMENT

Chaque général (et donc chaque joueur) possède ses tactiques préférées et d'autres qu'il n'aime pas utiliser. Cette annexe vous propose un système simple pour représenter cela.

Ces règles doivent être approuvées par les deux joueurs et nécessitent éventuellement un peu de préparation...

CHOIX DE La tactIQUE : MÉTHODE LIBRE

Si vous utilisez ce mode de jeu, chaque joueur, après avoir pris connaissance de l'armée de son adversaire, choisit librement l'une des neuf tactiques de commandement proposées (voir liste ci-après). Il peut simplement indiquer secrètement la tactique choisie sur sa liste d'armée ou bien se servir de l'une des cartes utilisées pour la seconde méthode.

CHOIX DE La tactIQUE : MÉTHODE DIRIGÉE

Vous trouverez sur le site du jeu des cartes de tactiques à réaliser. Chaque joueur doit disposer d'un jeu de neuf cartes.

Après avoir pris connaissance de l'armée ennemie, chaque joueur pioche deux cartes dans son paquet, en choisit une qu'il garde secrète (il s'agit de sa tactique de commandement) et défausse l'autre secrètement.

Si vous n'avez pas pu préparer les cartes, chaque joueur peut écrire des numéros (de 1 à 9) sur de petits bouts de papier⁶³ et en faire tirer deux à son adversaire. Il lui suffit de comparer les numéros piochés à la liste ci-après pour choisir sa tactique de commandement.

UTILISER sa tactIQUE

Chaque joueur ne peut utiliser sa tactique de commandement qu'une fois par partie : faites-en bon usage !

Au début du tour, après avoir déterminé le premier joueur mais avant que celui-ci n'active sa première unité, chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut déclarer s'il utilise ou non sa tactique de commandement lors de ce tour.

S'il l'utilise, il doit immédiatement la révéler.

⁶³ Attention à bien distinguer le 6 du 9 !

LISTE DES TACTIQUES DE COMMANDEMENT

Les différentes tactiques de commandement sont décrites sur les cartes mais leurs effets sont repris (et éventuellement détaillés) ici pour plus de simplicité.

- **1. Chaaaaargez !** Lors de ce tour, toutes vos **charges** sont gratuites (elles coûtent **0 PC**). De plus, les armes de corps-à-corps de vos unités bénéficient d'une attaque en plus (**Att xN+1**) et d'un bonus d'un point à leur **puissance** pendant toute la durée de ce tour.
- **2. À l'assaut !** Pendant ce tour, toutes vos unités peuvent se déplacer de 6'' avant de commencer son activation.
- **3. Désorganisez l'ennemi !** Toutes les unités ennemies doivent immédiatement effectuer un test de **moral** de difficulté **2**.
- **4. Feu à volonté !** Lors de ce tour, toutes vos armes de tir bénéficient d'un tir en plus (**Tir xN+1**).
- **5. Coordonnez les mouvements !** Après avoir activé une unité, vous pouvez effectuer une activation multiple gratuitement (pour **0 PC**). Si vous désirez en effectuer une seconde, celle-ci ne vous coûtera que **1 PC**. Les suivantes vous coûteront normalement **2 PC** mais les compteurs seront remis à zéro dès que vous aurez redonné la main à votre adversaire.
- **6. Sécurisez les objectifs !** À la fin du tour, marquez **1 PV** supplémentaire pour chacune de vos unités contrôlant un objectif.
- **7. Tous aux abris !** Lors de ce tour, toutes vos unités bénéficient gratuitement d'un ordre « **planquez-vous !** » à la fin de leur activation, même si elles ont reçu un autre ordre lors de celle-ci.
- **8. Prenez soin des blessés !** Lancez immédiatement N dés pour chacune de vos unités d'infanterie (N est égal à 1 pour les unités d'élite, à 2 pour les unités régulières et à 3 pour les unités irrégulières). Le total obtenu est égal au nombre de figurines de l'unité qui peuvent revenir en jeu (l'unité ne peut pas dépasser ses effectifs initiaux mais elle peut récupérer un gradé, des spécialistes, des armes spéciales...)
- **9. Faites entrer les réserves !** Faites un test de réserve pour chaque unité de votre armée qui a été entièrement détruite. Ce test est **EZ** pour les fantassins et **HD** pour les véhicules. En cas de réussite, l'unité peut revenir en jeu ce tour comme s'il s'agissait du premier tour de jeu.

ANNEXE 6 : DÉCORS SPÉCIAUX

Les règles du [chapitre 13](#) permettent de gérer les décors de manière réaliste. Les règles suivantes permettent d'ajouter un peu de piquant à vos parties en ajoutant des capacités spéciales à certains éléments de décors.

MISE EN PLACE DES ÉLÉMENTS DE DÉCORS SPÉCIAUX

Il faudra bien sûr vous mettre d'accord avec votre adversaire avant de commencer la partie sur les éléments spéciaux que vous allez utiliser. Essayez, au moins dans un premier temps, de limiter ces éléments à quelques exemplaires sur la table. Essayez aussi d'être équitables pour que les deux adversaires s'y retrouvent.

Le plus simple consiste peut-être à mettre la table puis à autoriser chaque adversaire à choisir 1, 2 ou 3 éléments de décors pour en faire des décors spéciaux (déterminez aléatoirement qui commence à choisir un élément).

CONTRÔLER UN ÉLÉMENT DE DÉCOR SPÉCIAL

Les éléments de décors spéciaux se contrôlent exactement comme un objectif : le leader d'une unité d'infanterie doit se situer à 3'' ou moins de l'élément et l'unité ne doit pas être paniquée. Les unités **bestiales** ne peuvent pas contrôler d'éléments de décors spéciaux.

Si deux unités ennemies sont en mesure de contrôler un élément de décor spécial, celui-ci est contesté et n'aura donc aucun effet en termes de jeu.

Si vous contrôlez un élément de décor spécial, ses effets s'appliquent à toutes les unités amies en mesure de le contrôler.

Un véhicule ne peut pas contrôler un élément de décor spécial. Un véhicule **gardien** peut contester un élément de décor spécial.

Les personnages peuvent contrôler et contester des décors spéciaux.

LISTE DES ÉLÉMENTS DE DÉCORS SPÉCIAUX

La page suivante vous fournit une liste d'éléments de décors spéciaux les plus susceptibles de se trouver sur votre table de jeu.

Il ne s'agit que de quelques propositions. N'hésitez pas à vous mettre d'accord avec votre adversaire pour inventer d'autres règles afin de mieux coller à votre collection de décors et de varier vos parties !

- **Arme lourde automatisée** : une plateforme avec une arme lourde (choisie dans la liste des véhicules moyens ou même des véhicules lourds si son format le justifie). Une unité contrôlant ce décor lors d'un tir peut utiliser cette arme comme si elle faisait partie de l'unité.
- **Centre de communication** : antenne ou radar... Une unité contrôlant un centre de communication au début de son activation peut recevoir un ordre pour **1 PC** de moins.
- **Cristaux psioniques** : cristaux ou structures ésotériques... Un Psionik contrôlant ces cristaux peut lancer un deuxième pouvoir psy lors de ce tour (mais pas deux fois le même !)
- **Générateur d'énergie** : générateurs électriques, condensateurs géants, lignes électriques... Une unité contrôlant un générateur d'énergie voit la **puissance** de toutes ses armes de tir augmenter d'un point.
- **Générateur de fumée** : source chaude naturelle, cuve de produits chimiques... Une unité contrôlant un générateur de fumée bénéficie toujours de l'ordre « **planquez-vous !** » même si elle a reçu un autre ordre pendant son activation.
- **Hôpital de campagne** : tente ou structure hospitalière, caisses de premiers secours... Une unité contrôlant ce décor bénéficie d'un **champ de protection** contre les tirs uniquement.
- **Idole impie** : statue, symbole ou dispositif instillant la haine chez les fantassins. Une unité contrôlant l'idole voit la **puissance** de ses armes de corps-à-corps augmenter d'un point. Ce bonus perdure jusqu'à la fin de son activation si l'unité effectue une **charge**. Si une unité contrôlant l'idole se fait charger et que l'attaquant est également en mesure de contrôler l'objectif, les deux unités bénéficient de ses effets.
- **Monument historique** : statue, monument aux morts, édifice religieux... Une unité contrôlant ce monument voit son **moral** augmenter d'un point.
- **Munitions** : caisses ou container... Les unités contrôlant ces munitions peuvent relancer (une fois) leurs jets pour toucher ratés lors d'un tir. Les unités **maladroites** ignorent leur règle spéciale à la place et les unités **expertes** peuvent relancer une fois de plus leurs jets ratés.
- **Tour de contrôle** : une grande et haute structure permettant d'observer le paysage. Au début du tour, lors de la constitution de votre réserve de PC, effectuez un test **EZ** pour chaque tour de contrôle que vous contrôlez. En cas de réussite, gagnez **1 PC** supplémentaire.

ANNEXE 7 : FORMAT ESCARMOUCHE

Il n'est pas toujours possible ou facile d'organiser une vraie grosse partie. Que ce soit par manque de place, de temps ou parce que vous n'avez pas encore assez de figurines montées et peintes, vous voudrez peut-être essayer ce mode de jeu proposant un format réduit : le format escarmouche !

Attention, s'il est ainsi possible de jouer avec peu de figurines, il en faudra toujours plus que pour un véritable jeu d'escarmouches. Si vous ne disposez que d'une petite dizaine de figurines par joueurs, d'autres jeux seront bien plus adaptés comme **MARS : CODE AURORA**⁶⁴ ou **WARSTUFF**⁶⁵, je vous laisse chercher sur votre moteur de recherche préféré.

FORMAT D'ARMÉES

Ce format de jeu est prévu pour des armées comprises entre **150** et **250 PA**, **200 PA** constituant un bon format pour allier vitesse de jeu et choix cornéliens lors de la constitution des listes. Quelques adaptations sont à apporter aux règles de recrutement de l'infanterie et des véhicules :

- L'armée ne peut comporter qu'un seul officier régulier et aucun officier supérieur. Les sous-officiers ne sont pas affectés.
- L'armée ne peut pas comporter de blindés lourds et ne peut avoir qu'un seul blindé moyen. Les blindés légers ne sont pas limités.
- Les effectifs des unités d'infanterie sont modifiés comme suit (les P'tits Gris sont affectés différemment) :

Rang	Effectifs	P'tits Gris
Élite	2-4	1-2
Régulier	4-8	3-6
Irrégulier	8-16	6-12

FORMAT DE LA TABLE

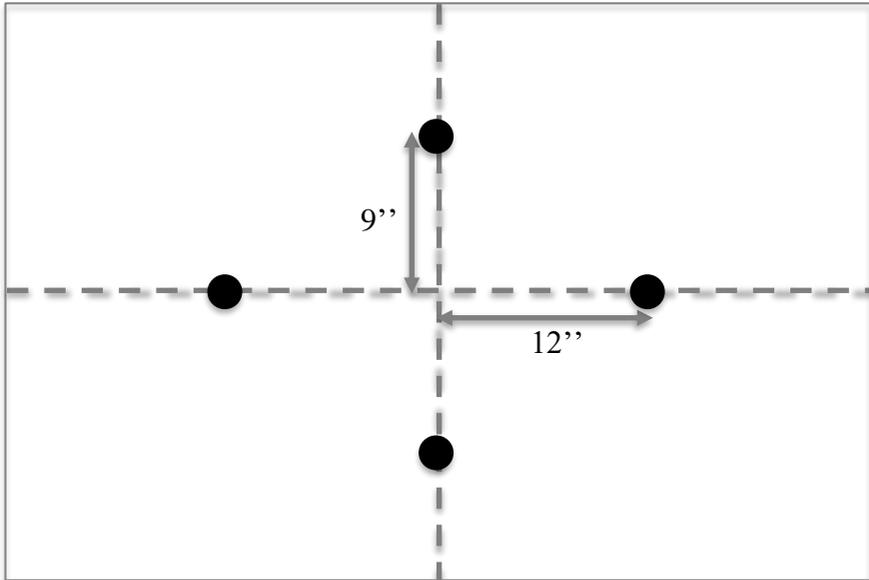
La table de jeu idéale pour ce format mesure 48'' de longueur pour 36'' de largeur (120x90 cm). Vous pouvez utiliser une table plus petite mais ne descendez pas en-dessous de 44''x30'', plus petit format souhaitable pour une bonne patrouille escarmouche !

⁶⁴ Publicité gratuite !

⁶⁵ Auto-publicité gratuite !

OBJECTIFS

Le champ de bataille ne comporte que quatre objectifs : deux sont situés à 12'' de part et d'autre du centre de la table vers les petits côtés, les deux derniers sont situés à 9'' du centre de la table vers les grands côtés.



Scénarios

Dans un souci de simplicité, il est conseillé de jouer le scénario de base du [chapitre 14](#). Libre à vous de complexifier les choses (en utilisant les variantes et/ou les annexes précédentes) ou d'inventer vos propres scénarios.

BORD DE TABLE ET DÉPLOIEMENT

Quel que soit le scénario retenu pour une escarmouche, les armées doivent se déployer depuis les largeurs du champ de bataille et non depuis les longueurs comme c'est le cas habituellement.

ANNEXE 8 : OLD SCHOOL BATTLE

Parfois, on a juste envie de détruire quelque chose (de beau si possible).⁶⁶ Contrôler des objectifs, respecter un scénario... Tout ça, ça va bien deux minutes mais l'important c'est avant tout d'écraser ses ennemis.⁶⁷

Ce scénario est presque identique à celui du [chapitre 14](#). La plus grande différence réside dans le fait de ne placer aucun objectif sur le champ de bataille. En dehors de cette petite modification, jouez la partie normalement.

POINTS DE VICTOIRE

À la fin de la partie, déterminer les points de victoire comme suit :

- Chaque unité entièrement détruite rapporte à l'adversaire autant de PV que son coût en PA.
- Chaque unité paniquée **ou** réduite à moins de la moitié de ses effectifs initiaux rapporte à l'adversaire autant de PV que la moitié de son coût en PA.
- Chaque unité paniquée **et** réduite à moins de la moitié de ses effectifs initiaux rapporte à l'adversaire autant de PV que son coût en PA.
- Chaque quart de table contrôlé par un joueur lui rapporte un nombre de PV égal à 10% du format de la partie (**35 PV** pour une partie à **350 PA** par exemple).

CONTRÔLER UN QUART DE TABLE

Au début de la partie, découper la table en quatre quarts identiques.

À la fin de la partie, un joueur contrôle un quart de table s'il est le seul à disposer d'une unité capable de contrôler un objectif⁶⁸ sur ce quart de table. Utilisez le **leader** de l'unité pour déterminer la position de l'unité. Une unité ne peut se trouver que sur un seul quart de table à la fois (au choix du joueur qui la contrôle si le leader se trouve sur plusieurs quarts de table simultanément).

⁶⁶ Vous avez la ref ?

⁶⁷ Et bien sûr de les voir mourir devant soi et d'entendre les lamentations de leurs femmes ! Thulsa Doom me manque déjà ! Là, si vous avez pas la ref...

⁶⁸ Donc par défaut une unité d'infanterie qui n'est pas paniquée. Bien sûr, les unités pouvant contester un objectif peuvent contester un quart de table.



LES RÈGLES EN BREF !

TABLEAUX UTILES

Test	Caractéristique...	Réussite sur...	d6 classique
AS	≥ difficulté +2	Réussite automatique	
EZ	= difficulté ou = difficulté +1	1 ou 2	3+
HD	= difficulté -1	2	5+
AF	≤ difficulté -2	Échec automatique	

Vitesse	0	1	2	3	4	5
Distance	0''	4''	6''	9''	12''	15''

ORGANISATION DU TOUR DE JEU

- 1) **Reconstituer les réserves de Points de Commandement (PC).**
- 2) **Détermination du premier joueur.** Chaque joueur mise des PC et ajoute 1d. Le joueur ayant fini de s'activer en premier lors du précédent tour ajoute un point à son total. Le joueur obtenant le plus grand résultat choisit qui commence à jouer (en cas d'égalité, la plus petite mise l'emporte).
- 3) **Activation alternée des unités.** 1PC pour passer son tour, 2PC pour jouer deux unités à la suite.
- 4) **Fin du tour.**

MORAL

Difficulté des tests de **moral**.

- 50% de pertes : **2**
- Corps-à-corps : **1**
- Tirs ignorant les couverts : **1**
- Cumul du premier point avec l'un des deux suivants : **3**
- Ressaisissez-vous : **2**

ACTIVATION D'UNE UNITÉ

Les règles suivantes concernent les unités de fantassins et sont valables pour les véhicules à quelques exceptions près.

- 1) **Donner un ordre (optionnel)**. Pour le coût de **1 PC** (**2 PC** pour les unités irrégulières).
 - a. **Charge**. Distance de déplacement +6'', doit terminer son déplacement en contact avec un ennemi.
 - b. **Course**. Distance de déplacement doublée, pas de tir.
 - c. **État d'alerte**. Le tir pourra avoir lieu pendant l'activation d'une unité ennemie. +**1PC** pour un **tir précis**.
 - d. **Grenades**. Pas de mouvement. Pendant le tir, chaque soldat peut utiliser une grenade.
 - e. **Planquez-vous !** Pas de tir ou pas de mouvement. Améliore les tests de couvert contre les tirs.
 - f. **Ressaisissez-vous !** Test de **moral** pour ne plus être paniquée. **1 PC** pour réussir un test raté.
 - g. **Tirer en avançant**. Mouvement puis tirs (à 24'' max).
 - h. **Tir précis**. Pas de mouvement. +1 à la **précision** ou à la **puissance** des armes pendant la phase de tir.

- 2) **Tir**. La phase de tir se déroule de la manière suivante :
 - a. **Choix de la cible**. Vérifier les lignes de vue et la portée (de **leader** à **leader**).
 - b. **Résolution du tir**. Réaliser un test **précision** vs **vitesse** pour chaque tir.
 - c. **Couvert**. Si l'unité dispose d'un couvert, chaque touche est éliminée sur un test **HD** réussi.
 - d. **Résolution des touches**. Réaliser un test **puissance** vs **résistance** pour chaque touche.
 - e. **Retrait des pertes**. Le joueur contrôlant l'unité ciblée retire les pertes comme il le veut.
 - f. **Moral**. Test de moral nécessaire si l'unité subit 50% de pertes ou des pertes de tirs ignorant les couverts.

- 3) **Mouvement.** Déplacer le **leader** de l'unité d'une distance maximale égale à sa distance de déplacement (déterminée par la vitesse de l'unité). Placer les autres soldats à 3'' du **leader**.
- 4) **Charge et corps-à-corps.** Si l'unité a reçu un ordre de charge, elle doit terminer son mouvement en contact avec une unité ennemie. Le défenseur peut résoudre ses **tirs en état d'alerte** puis l'unité en charge peut tirer avec ses armes de poing. Une phase de corps-à-corps a alors lieu de la manière suivante :
- a. **Résolution des attaques.** Réaliser un test de **précision** vs **vitesse** pour chaque attaque.
 - b. **Couvert.** Si l'unité dispose d'un couvert, chaque touche est éliminée sur un test **HD** réussi.
 - c. **Résolution des touches.** Réaliser un test **puissance** vs **résistance** pour chaque touche.
 - d. **Retrait des pertes.** Le joueur contrôlant l'unité qui attaque retire les pertes (le **leader** en dernier).
 - e. **Riposte.** L'unité ciblée peut riposter, les attaques sont simultanées.
 - f. **Moral.** Toute unité ayant subi au moins une perte doit tester son **moral**.
 - g. **Résultat du combat.** Si l'une des unités est paniquée (ou détruite) et pas l'autre, celle qui panique doit faire une retraite de 3'', l'unité victorieuse peut se déplacer de 3''. Si les deux sont paniquées ou si aucune des deux ne l'est, c'est l'unité ayant chargé qui doit reculer de 3''.

FIN DU TOUR

Une unité de fantassin contrôle un objectif si elle est la seule à avoir son leader à 3'' de celui-ci. Les unités paniquées ne peuvent ni contrôler ni contester un objectif.



THIS IS THE END!

Je tiens tout d'abord à me remercier moi-même pour tout le boulot fourni. Ça n'a l'air de rien, mais écrire ce livre a demandé beaucoup de temps et d'efforts. Je suis fier de moi. Et je le suis encore plus depuis cette V2 ! ☺

Plus sérieusement, j'espère que vous aurez pris beaucoup de plaisir à lire ces pages et, surtout, que cela vous aura donné envie de ressortir votre collection de figurines et d'appeler votre pote pour en découdre sur la table du garage ! Si c'est le cas, j'aurai gagné mon pari.

N'hésitez pas à me faire part de vos retours et à me poser toutes les questions qui vous passent par la tête. Vous pouvez me contacter via facebook (<https://www.facebook.com/frederic.perno>) ou via mon blog (<http://chez-perno.blogspot.com/>).

Vous trouverez sur celui-ci et sur mon site (<http://chezperno.free.fr/>) du contenu additionnel : aides de jeux, rapports de bataille, listes d'armées... Une bonne raison pour aller y faire un tour !

Et surtout, n'oubliez pas que ce jeu est le vôtre ! Vous avez des figurines pour lesquelles les règles ne collent pas ? Créez vos règles ! Des idées de scénarios, une règle qui ne vous plaît pas, des décors spécifiques, des points de règles peu clairs... Créez ce que vous voulez, modifiez les règles, détruisez-les, bousculez-les ! Vous trouverez à la fin de ce livre quelques pages blanches pour noter vos créations les plus utilisées. Noircissez-les et partagez-les sur facebook ou sur votre blog.

Parce que moi, j'espère avoir de vos nouvelles sur la figoblogosphère ou sur la page FB du jeu (<https://www.facebook.com/OFASlejeu>) !

Pour finir, de vrais remerciements !

- Delphine, pour sa patience infinie.
- Alexandre, Ced Houze, Gary, Hyacinthe, Sudrea, teddybeer, Guillaume, Bendorak et aux autres testeurs et relecteurs.
- La boutique **CINEGOODIES** de Noisy-le-Grand, pour son soutien. Suivez-la sur facebook : <https://www.facebook.com/cinegoodiesleblog/>
- **RAVAGE, LE MAGAZINE DES JEUX DE FIGURINES FANTASTIQUES**, pour avoir offert de nombreuses pages au jeu !
- Et surtout... Le site <https://game-icons.net/> sans qui ce livre serait bien plus austère. Toutes les illustrations du jeu en proviennent !

GLODEX

Arc de visée : chaque arme de tir d'un véhicule doit se voir attribuer un arc de visée limitant son champ d'action. p.41

Archétypes d'armées : vous trouverez des idées pour personnaliser votre armée (pardon... vos armées) p.111.

Artillerie : les règles de l'artillerie se trouvent p.103.

Avaries : quand un véhicule perd un point de structure, un test HD réussi donne lieu à un lancer de 3 dés dans la table des avaries qui se trouve p.51.

Charge : voir corps-à-corps.

Châssis : il existe 3 types de châssis pour les véhicules (marcheurs, roulants et volants). Les règles détaillant ces châssis sont détaillées p.43.

Collision entre véhicules : un véhicule roulant peut en percuter un autre (ce qui peut endommager les deux véhicules). p.48

Corps-à-corps : bien que rares, les corps-à-corps (et les charges) disposent d'un chapitre entier p.29.

Couvert : un couvert permet d'annuler une touche sur un test HD réussi.

Décors : les éléments de décors sont décrits p.55.

Dés : OFAS utilise des dés spéciaux avec 2 faces '0', 2 faces '1' et 2 faces '2'. Ces dés peuvent être simulés avec des d6 : 1-2 → 0 – 3-4 → 1 – 5-6 → 2. p.7

Écraser des soldats : un véhicule roulant peut écraser des fantassins. p.47

Explosion : les explosions sont traitées p.122.

Grenades : les grenades peuvent être utilisées au tir au moyen d'un ordre (p.25) ou au corps-à-corps pour détruire un véhicule (p.50).

Héros : de vrais Héros zéroïques peuvent être recrutés p.105.

Leader : toute unité doit avoir un leader utilisé comme référence pour mesurer les distances ou les déplacements. Si le leader d'une unité est éliminé, une autre figurine récupère ce rôle. p.11

Monstres : véhicules vivants. p.96

Moral : caractéristique représentant la capacité d'une figurine à ne pas paniquer. Les véhicules et les personnages n'ont pas de moral : ils ne peuvent pas paniquer. Les règles de moral sont détaillées p.35.

Mouvement : le mouvement des fantassins est détaillé p.23. Celui des véhicules est expliqué p.42 et suivantes.

Objectifs : les objectifs ne peuvent être contrôlés que par des unités d'infanterie non paniquées dont le leader se trouve à 3'' ou moins. p.62

Options d'unité : toutes les options disponibles sont décrites p.71 et 91.

Ordres : les ordres que peuvent recevoir une unité de fantassins (pour 1 PC, 2 PC pour les unités irrégulières) sont détaillés p.25. Les règles des ordres pour les véhicules se trouvent p.42.

Panique : une unité paniquée (suite à un test de moral raté) subit des contraintes détaillées p.36.

Points de commandement : les gradés de l'armée génèrent des PC pouvant être utilisés pour donner des ordres aux unités et pour déterminer le premier joueur de chaque tour ainsi que pour modifier la séquence d'activation des unités. p.13

Points de structure : les véhicules sont détruits quand ils perdent leur dernier point de structure. Synonyme : points de vie.

Précision : caractéristique représentant la capacité d'une arme à toucher sa cible (au tir ou au corps-à-corps).

Psioniks : comme des Héros, mais avec des pouvoirs psy en plus. p.105

Puissance : caractéristique représentant la capacité d'une arme à blesser une figurine précédemment touchée.

Rang : il existe 3 rangs pour les fantassins (réguliers, irréguliers et élites) et 3 rangs pour les véhicules (légers, moyens et lourds).

Recruter des soldats et des véhicules : les règles de recrutement se trouvent p.69 et p.89. Vous trouverez également les profils p.82 et p.98.

Règles spéciales des armes : les règles de l'arsenal se trouvent p.121.

Résistance : caractéristique représentant la capacité d'une figurine à survivre à une attaque ennemie quand elle a été touchée.

Scénario : OFAS vous propose un scénario générique et un générateur aléatoire de scénarios p.61.

Spécialistes : mécanos, médecins et radios sont décrits p.77.

Test : un test oppose généralement une caractéristique à une autre et est résolu par un lancer de dés. p.15

Tirs : les tirs sont expliqués p.17.

Transports de troupes : certains véhicules peuvent transporter des unités sur le champ de bataille. p.53

Vitesse : caractéristique représentant à la fois la capacité d'une figurine à éviter les attaques et sa capacité de déplacement. p.9

NOTES & RÈGLES MAISON

Ces pages sont à vous. Faites-en bon usage et noircissez-les de toutes les idées qui vous passent par la tête ! Souvenez-vous : ce jeu est le vôtre !

Les règles maison de la cave à Quiguí :

- Fusils (longs et courts), pistolets et couteaux sont **maniables** : lorsqu'elles sont utilisées, ces armes bénéficient d'un bonus de **+1** en **précision** ou en **puissance** (au choix). Les armes de tir maniables qui effectuent un **tir précis** doivent choisir un bonus différent et bénéficient donc d'un bonus de **+1** en **précision** et en **puissance**. Cette modification a pour but de valoriser ces armes sur le champ de bataille !
- Si vous trouvez que les véhicules sont trop fragiles, donnez-leur l'attribut **défensif** mais contre les tirs seulement. Ainsi, ils auront une chance de rester en jeu à chaque fois qu'un tir infligeant des dommages simples (**Dom x1**) devrait les éliminer.
- L'avantage **débarquement facile** permet à une unité de **charger** suite à son débarquement (mais sans bénéficier du bonus de 6" lors de ce déplacement). Pour des corps-à-corps plus nombreux et plus rapides !⁶⁹
- Les unités équipées de **jet-packs** bénéficient d'un bonus de **+1** en **vitesse** quand elles se font tirer dessus lorsqu'elles chargent.⁷⁰
- Lors de vos premières parties, considérez que les armes lourdes peuvent également tirer lors d'un **tir en avançant** (ce qui permet d'ignorer la différence entre les armes lourdes et les armes d'assaut).

⁶⁹ Quiguí jouerait-il des Orks ?

⁷⁰ Hmm... Il n'y a plus guère de doutes à ce sujet...

OF FLESH AND STEEL – FICHE DE RÉFÉRENCES

Test	Caractéristique...	Réussite sur...	d6 classique
AS	≥ difficulté +2	Réussite automatique	
EZ	= difficulté ou = difficulté +1	1 ou 2	3+
HD	= difficulté -1	2	5+
AF	≤ difficulté -2	Échec automatique	

Vitesse	0	1	2	3	4	5
Distance	0	4''	6''	9''	12''	15''

Arme	Précision	Puissance	Règles spéciales
Grenade	1	2	[6'']* – Explosion 2d – Ind.
	VITESSE	HD	Corps-à-corps – Ciblage
Tir d'artillerie	AS	2	Explosion 4d

Utilisation des PC (p.13)

- Détermination du premier joueur
- Activation multiple (2PC)
- Passer son tour (1PC)
- Ordres (1PC, 2PC pour les irréguliers)

Ordres (p.25 et p.42)

- Charge (fantassins et marcheurs)
- Course (fantassins et marcheurs)
- État d'alerte (interdits aux volants – pénalités pour les roulants)
- Grenades (fantassins)
- Planquez-vous ! (fantassins)
- Ressaisissez-vous ! (fantassins)
- Tirer en avançant (portée 24'')
- Tirs précis (interdits aux volants – pénalités pour les roulants)
- Autoréparation (véhicules)
- Déplacement rapide (volants et roulants)
- Déplacement très rapide (roulants)
- Redéploiement (volants)

Table des avaries (p.51) : 3d

0 à 2	Équipage sonné
3	Arme détruite
4	Propulsion touchée
5 ou 6	Réaction en chaîne

Utilisation des d6

d6	1-2	3-4	5-6
Résultat	0	1	2

Moral (p.35)

- 50% de pertes : **2**
- Corps-à-corps : **1**
- Tirs ignorant les couverts : **1**
- Cumul du premier point avec l'un des deux suivants : **3**
- Ressaisissez-vous : **2**