



Les règles suivantes ont été publiées à l'origine dans [RAVAGE, le magazine](#) !

Je ne remercierai jamais assez **RAVAGE** pour son soutien à **OF FLESH AND STEEL**. Quand on sait qu'en plus des nombreux articles sur **OFAS**, on y trouve des tas de chouettes articles sur divers jeux de figurines, qu'attendez-vous pour vous abonner ?

En attendant, vous trouverez dans ce document les articles les plus anciens et, surtout, les plus utiles. Ceux présentant des aides de jeu, des règles supplémentaires, des scénarios. Chaque article est reproduit ici avec parfois quelques modifications et en indiquant le numéro du magazine dans lequel l'article est paru.

Le document sera complété au fur et à mesure des sorties du magazine.

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 (**chapitre 14**) en cas de doutes et appliquez les modifications décrites ci-après.



CHAMPS DE BATAILLE 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 bataille des exo-planètes 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. Tous les ordres coûtent 2PC , y compris pour les unités irrégulières. Les éventuelles réductions s'appliquent normalement. |
| 4 | Faible gravité : les unités se déplacent bien plus rapidement sur une planète où le champ de pesanteur est bien 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). |

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 dans le livre de règles.
- **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-officier | 1 |
| Unités régulières, blindés moyens et officier | 2 |
| Unités d'élite, blindés lourds et officier supérieur | 3 |



SCÉNARIO 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). 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 quel bord de table (mais sans bénéficier de la règle spéciale des éclaireurs). 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 en rapportent 1, 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 peuvent se déployer 12'' plus loin). L'attaquant peut faire entrer la moitié de ses unités par les bords latéraux de la 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.

Les règles suivantes complètent les règles de recrutement des véhicules en apportant quelques options supplémentaires pour personnaliser vos véhicules. Comme toujours, la priorité est de respecter votre adversaire en gardant une certaine cohérence visuelle et de bien lui préciser les options choisies en début de partie.

Ces options ne devraient pas être trop puissantes. Si l'une d'entre elles devait, à l'usage, s'avérer trop performante, n'hésitez pas à la modifier de manière à ce qu'elle ne déséquilibre pas vos parties. L'idée est plus d'accéder à quelques options tactiques et de se faire plaisir plutôt que de construire des véhicules surpuissants !

COMBIEN ÇA COÛTE CE MACHIN ?

Les règles de base permettent déjà de customiser un véhicule en lui ajoutant des armes au prix de quelques soldats réguliers. Afin de rendre tout cela un peu plus flexible, le tableau ci-dessous vous indique le nombre de fantassins à sacrifier pour acquérir une option en fonction du rang du véhicule et de celui des fantassins.

La dernière ligne du tableau indique une équivalence en points d'armée. Ainsi, si vous donnez un avantage à deux blindés légers et un moyen, cela vous coûte directement 1 PA et vous n'avez pas besoin de passer par le recrutement de fantassins pour acheter ces options.

| | Véhicule léger | Véhicule moyen | Véhicule lourd |
|-------------------------------|----------------|----------------|----------------|
| Fantassins irréguliers | 4 | 8 | 12 |
| Fantassins réguliers | 2 | 4 | 6 |
| Fantassins d'élite | 1 | 2 | 3 |
| Équivalent PA | ¼ | ½ | ¾ |

ACCESSOIRES EN OPTION

Vous êtes prêts à passer à la caisse ? Voici les options disponibles pour pimper votre véhicule !

- **Bélier** : lorsqu'il provoque une collision, la **résistance** du véhicule augmente d'un point.
- **Blindage arrière** : le blindage arrière du véhicule est renforcé. Sa **résistance** n'est donc pas diminuée contre les attaques venant de son arc arrière.
- **Centre de commandement** : le véhicule est dirigé par un gradé et bénéficie donc d'un ordre gratuit à chaque tour. Cet ordre est bien sûr perdu si le véhicule est sonné.
- **Centre de communication** : le véhicule dispose d'un relai de communication et compte donc comme un opérateur radio si ce n'est qu'il ne peut toujours pas contrôler un objectif bien sûr.
- **Champ de protection** : il peut s'agir d'un champ de force, d'un brouillage optique ou électronique ou de tout autre système de défense... Le véhicule bénéficie toujours d'un couvert, même s'il est totalement exposé. Cette sauvegarde n'est pas améliorée s'il bénéficie d'un véritable couvert.
- **Nano-réparation** : le véhicule est équipé de minirobots facilitant les réparations. Quand il reçoit un ordre d'autoréparation, le véhicule lance un dé supplémentaire.
- **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. Cette option est cumulable avec la règle des rebelles et annule celle des cochons de l'espaàace.
- **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, votre adversaire ne peut pas détruire cette arme en cas d'avarie, à moins que toutes les autres ne soient déjà détruites.
- **Turbo** : option idéale pour les véhicules peints en rouge ! La distance de déplacement du véhicule augmente de trois pouces sans que sa vitesse ne change.
- **Experts** : le véhicule peut relancer (une fois) ses jets pour toucher ratés (au tir comme au corps-à-corps).
- **Tout-terrain** : le véhicule n'est pas ralenti par les terrains difficiles et peut relancer ses tests ratés de terrains dangereux.