

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''

Utilisation des PC (p13)

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

Ordres (p23 et p38)

- 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
- Tirs précis (interdits aux volants – pénalités pour les roulants)
- Autoréparation (véhicules)
- Vitesse rapide (volants et roulants)
- Vitesse très rapides (roulants)
- Redéploiement (volants)

Table des avaries (p45) : 3d

0 à 2	Équipage sonné
3	Arme détruite
4	Véhicule immobilisé
5 ou 6	Explosion en chaîne

Utilisation des d6

d6	1-2	3-4	5-6
Résultat	0	1	2

Moral (p31)

- 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**