

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**