







## ACIER - RÉSULTATS POSSIBLES D'ATTAQUES (jet de d20+d10+d6)

1 sur d20	<b>ÉCHEC!</b> Se référer au tableau Maladresse	
20 naturel	<b>DOMINATION</b> Une attaque supplémentaire + résultat du d6 pour toucher à la prochaine attaque	
Deux unités identiques Ex: (3, 3) du d20 et d10	<b>IDA ATTEINT - RÉUSSITE CRITIQUE</b> Se référer au tableau Coups critiques (Tableau T11) + une attaque supplémentaire. <b>IDA NON ATTEINT - DOMINATION</b> Une attaque supplémentaire.	
Trois unités identiques Ex: (1, 1, 1), (2, 2, 2)...	<b>RÉUSSITE ULTIME</b> (1,1,1) : Dégâts maximaux + 03 et gagne 1 point d'influence (2,2,2) : Dégâts maximaux + 06 et gagne 2 points d'influence (3,3,3) : Dégâts maximaux + 09 et gagne 3 points d'influence (4,4,4) : Dégâts maximaux + 12 et gagne 4 points d'influence (5,5,5) : Dégâts maximaux + 15 et gagne 5 points d'influence Une attaque supplémentaire	<b>Influence :</b> Doit être vu par au moins un témoin.
Ces trois unités identiques (6, 6, 6)	<b>RÉUSSITE LÉGENDAIRE</b> Tue ou réussit l'action à 100 % et gagne 18 points d'influence. Choix de l'endroit touché par l'attaquant	
Tête avec blessure de (6) naturel	<b>ASSOMMER</b> Une blessure de 6 naturel sur dégât d'arme cause un étourdissement et donne à l'adversaire une attaque supplémentaire.	
OPTION PNJ de niveau 1	<b>MORT IMMÉDIATE!</b> Une blessure de 6 naturel sur dégât d'arme amène une mort immédiate si la cible PNJ de N1 est touchée.	

## ACIER - COMPÉTENCE MAÎTRE D'ARME (compte comme une compétence unique et applicable à une arme déterminée.)

Niveau 1	<b>ART DE LA GUERRE - ARME DE MÊLÉE</b> Ignore un (1) résultat de Maladresse par jour.	<b>PATIENCE ET VERTU - ARME DE JET/TRAITS</b> Avantage de 3 pour toucher si vise pendant 1 tour.
	<b>PRESSION SUR L'ADVERSAIRE</b> L'adversaire subit une maladresse avec un résultat de (1 ou 2)	<b>PRÉCISION - DOIT SPÉCIFIER L'ENDROIT VISÉ</b> Modifie de 1 le résultat du d10 de l'endroit touché.
Niveau 2	<b>ART DE LA GUERRE - ARME DE MÊLÉE</b> Ignore deux (2) résultats de Maladresse par jour.	<b>PATIENCE ET VERTU - ARME DE JET/TRAITS</b> Avantage de 4 pour toucher si vise pendant 1 tour.
	<b>PRESSION SUR L'ADVERSAIRE</b> L'adversaire subit une maladresse avec un résultat de (1, 2 ou 3)	<b>PRÉCISION - DOIT SPÉCIFIER L'ENDROIT VISÉ</b> Modifie de 2 le résultat du d10 de l'endroit touché.
Niveau 3	<b>ART DE LA GUERRE - ARME DE MÊLÉE</b> Ignore trois (3) résultats de Maladresse par jour.	<b>PATIENCE ET VERTU - ARME DE JET/TRAITS</b> Avantage de 5 pour toucher si vise pendant 1 tour.
	<b>PRESSION SUR L'ADVERSAIRE</b> L'adversaire subit une maladresse avec un résultat de (1, 2, 3 ou 4)	<b>PRÉCISION - DOIT SPÉCIFIER L'ENDROIT VISÉ</b> Modifie de 3 le résultat du d10 de l'endroit touché.
Niveau 4	<b>ART DE LA GUERRE - ARME DE MÊLÉE</b> Ignore quatre (4) résultats de Maladresse par jour.	<b>PATIENCE ET VERTU - ARME DE JET/TRAITS</b> Avantage de 6 pour toucher si vise pendant 1 tour.
	<b>PRESSION SUR L'ADVERSAIRE</b> L'adversaire subit une maladresse avec un résultat de (1, 2, 3, 4 ou 5)	<b>PRÉCISION - DOIT SPÉCIFIER L'ENDROIT VISÉ</b> Modifie de 4 le résultat du d10 de l'endroit touché.

## STRATÉGIES

<b>ESQUIVES</b>	Esquive ou parade lors d'un combat : avantage HM + AGI ou INE et ne peut attaquer.
<b>DOS</b>	AIDA 16 ± selon circonstances + avantage compétence dissimulation dans l'ombre. Dégâts x2.
<b>DÉSARMER</b>	IDA 16 ± circonstances + avantage compétence armes légères et moyennes. Si rapière ou brise-lame +2.
<b>CHARGE</b>	IDA 10 ± selon l'environnement. Attaque le premier (+2) dégâts. Si échec (-3) DP.
<b>VISER (jet ou trait)</b>	Avantage de 1 par tour (max 3 tours). Désavantage de 4 si la cible est en mouvement. Si une partie spécifique est visée comme tête, bras et jambes, un désavantage de 4 pour toucher est ajouté. Désavantage de 4 si ne possède pas compétence de l'arme. ± selon le facteur environnemental (distance et visibilité).
<b>CIBLE MULTIPLES</b>	Armes à deux mains seulement. Avantage de compétence d'armes. Désavantage de 2 par cible. Maximum de 3 cibles.
<b>RETRAITE</b>	IDA de (5, 10 ou 15) selon l'adversaire + avantage HM ou AGI pendant 3 tours de jeu consécutifs.
<b>SURPRISE</b>	IDA de (5, 10 ou 15) selon la situation. Premier tour seulement. Doit être planifiée. Droit à deux attaques dans un tour.
<b>LE TOUT POUR LE TOUT</b>	Avantage de 3 pour une attaque mais si elle échoue, l'adversaire recevra un avantage de 6 pour sa prochaine attaque.



