

NOTATION DES ORDRES

Les 2 rounds de chaque séquence doivent être remplis ainsi : 1^{er} round → Mouvement (ou repos) - 2^e round → Coup ou Action (ou repos)

EXCEPTIONS :

PRE	PRE	PRE	BRI
LAN	CP	BRI	CP

 L'action ou coup du 2^e round doit être faite avec l'objet pris au 1^{er}

MOUVEMENTS	COUPS	ACTIONS LONGUES ⑤
M (x) : Marcher vers (x)	CP : Coup de Poings (nus ou Armés)	POU : Pousser (le mobilier)
S (x) : Sauter vers (x)	CB : Coup de Boule (tête)	REN : Renverser (une table)
R (x) : Ramper vers (x)	CS : Coup de Saton (pied)	DES : Destroy (détruire une issue ou un objet)
F : Franchir ①	CV : Coup Vicieux	TAX : Taxer (voler un objet - équipement/arme - à un personnage) } ⑥
C --- : Courir ②	CJ : Croc-en-Jambes	MET : Mettre sur soi (blouson/ gilet/santiag)
l : Se mettre à terre		
l : Se relever		
D : 1/8 de tour à droite } ③		
G : 1/8 de tour à gauche } ③		
P (x) : Pivoter vers (x)		
	ACTIONS RAPIDES	SPECIAL
	PRE : Prendre en main	— : Repos ou Viser
	LAN : Lancer	
	BRI : Briser une canette	
	OUV : Ouvrir une issue } ④	
	FER : Fermer une issue } ④	
	CEIN : Ceinturer	

NOTES : (x) → Une des 8 directions - ① Toujours dans la direction en face du personnage. Jet sous la dextérité. Repos obligatoire au 2^e round - ② → Toujours dans la direction en face du personnage. Préciser la distance (≤ à la vitesse). Coup ou Action Rapide possible au 2^e round, mais Repos Forcé aux deux rounds de la séquence suivante ③ → Peuvent être combinés avec un autre mouvement dans le même round - ④ L'ordre M (x)/OUV ou M (x)/FER peut signifier, selon la situation : Marcher vers (x) et Ouvrir/Fermer" ou bien "Ouvrir/Fermer en marchant" - ⑤ Sont effectuées en fin de séquence (voir Règles) ⑥ Repos Forcé aux 2 rounds de la séquence suivante.

A	RANG	B	RANG	C	RANG	D	RANG
1		1		1		1	
2		2		2		2	
3		3		3		3	
4		4		4		4	
5		5		5		5	
6		6		6		6	
7		7		7		7	
8		8		8		8	
9		9		9		9	
10		10		10		10	
11		11		11		11	
12		12		12		12	
13		13		13		13	
14		14		14		14	
15		15		15		15	

A

NOM :

RANG :

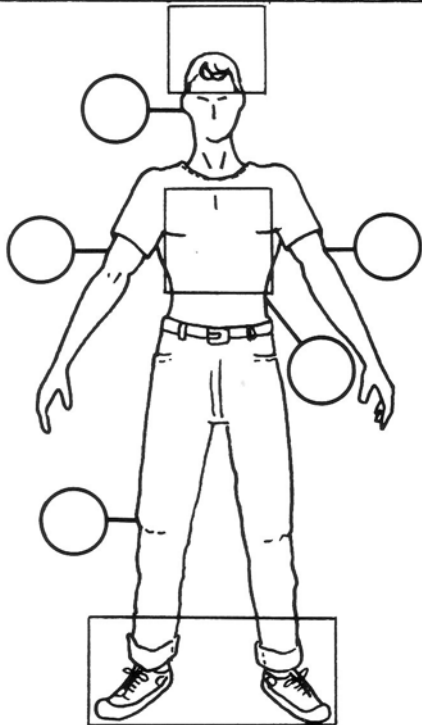
FORCE

DEXTÉRITÉ

VITESSE

CONSTIT.

MODIFICATEUR DE COMBAT →



OBJETS
en main

poches

B

NOM :

RANG :

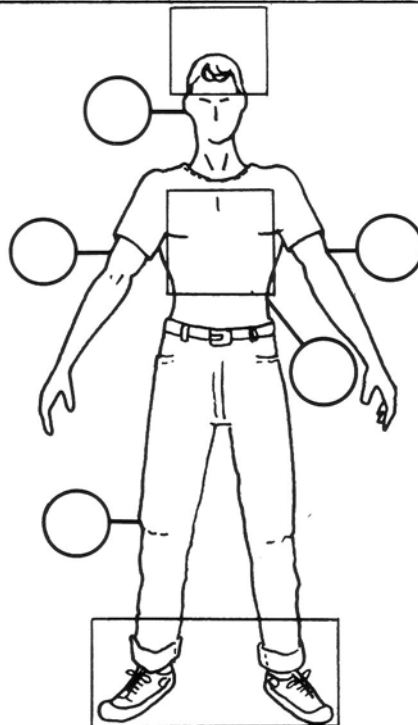
FORCE

DEXTÉRITÉ

VITESSE

CONSTIT.

MODIFICATEUR DE COMBAT →



OBJETS
en main

poches

C

NOM :

RANG :

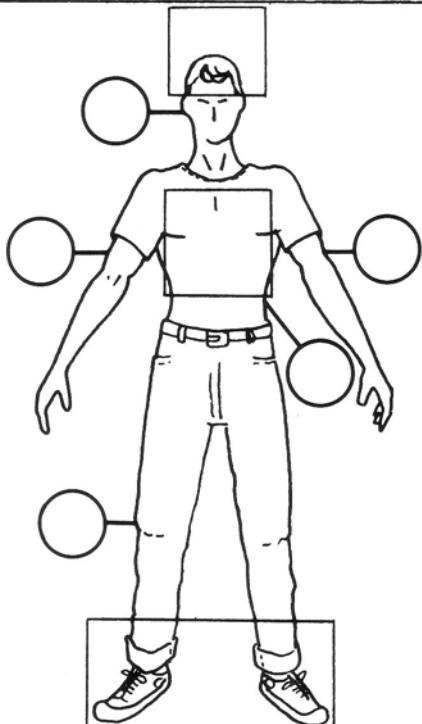
FORCE

DEXTÉRITÉ

VITESSE

CONSTIT.

MODIFICATEUR DE COMBAT →



OBJETS
en main

poches

D

NOM :

RANG :

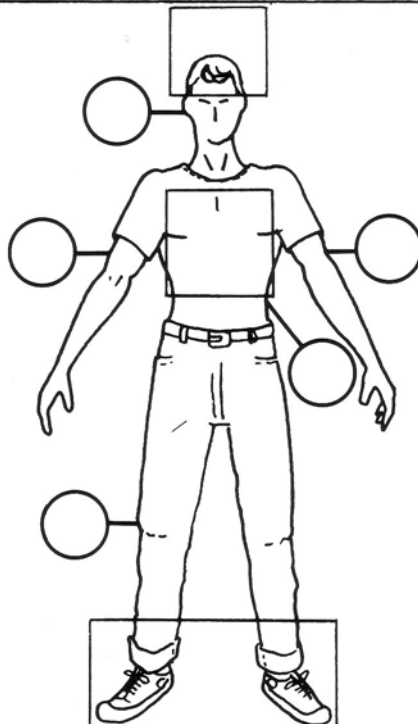
FORCE

DEXTÉRITÉ

VITESSE

CONSTIT.

MODIFICATEUR DE COMBAT →



OBJETS
en main

poches