

# BASTON

*Pierre CLEQUIN & Bruno FAIDUTTI*

## REGLES



© Jeux Actuels 1987

#### CREDITS

Sur une idée originale de Pierre Cléquin

Conception et réalisation : Bruno Faidutti &  
Pierre Cléquin

Illustrations boîte & personnages : Franck Margerin

Maquette : Pierre Cléquin & Guy Bariol

Directeur de production : Jean-Pierre Pécau

Impression : Imprimerie Hauguel

Edition : Jeux Actuels

Copyright : P. Cléquin, B. Faidutti & Jeux Actuels Mai 85 et 87

Merci pour les joyeux testeurs de classe internationale

Vincent Locecere

Gérard Espuche

Gilbert & Alice Ouradou

Marc Vigne

Denis Anceaux

Jean-Hugues Villacampa

Pierre Lemoigne

François Le Cornu

Bruno Caluet

Margot Gallet

Antoine Bonduelle

Daniel Chourlin

Pascal Grand

Xavier Galetto

et aussi Hervé, Fred, Gérard, Ali, Laurent, Raphael, Bertrand et bien d'autres pour avoir fait de BASTON leur premier jeu de simulation.

## I INTRODUCTION

Ecroulés sur le flip, Riton et Grobid sirotent tranquillos une p'tite canette... RAS, même les mouches tournent en rond autour du crane luisant de Maurice, le patron d'ce rade craignos... Encore une de ces soirées minables à en crever.

D'un coup, v'là la lourde qui gicle sur le p'tit Dudule qui déboule speedé comme c'est pas poss'.

- Eh les keum, v'là l'ambiance... Les mauvais d'la bande à Kraitneu s'pointent par ici... Z'ont l'air chtarbés à mort ces rats, préparez l'matos à viander, on va les découper ces croûtes... niark niark!

Le gros Maurice essaye de se faire tout petit pour atteindre le bigo et rameuter les bourres avant que son rade soit transformé en terrain vague.

La lourde s'ouvre... L'air est moîte... Ce soir c'est, pas d'problèmes, va y avoir... BASTON!

## II PRESENTATION DU JEU

BASTON est un jeu de simulation tactique qui recrée l'atmosphère malsaine et dangereuse des banlieues sordides de nos grandes métropoles à la fin du XX<sup>e</sup> siècle de notre ère.

Chaque joueur contrôle une bande composée de 1 à 4 personnages, (Je suis une bande de jeunes à moi tout seul), qui vont évoluer sur un plateau de jeu représentant un bar/Salle de jeu/Salle de spectacle et affronter des bandes adverses.

Les extensions de BASTON vous proposent de nouveaux éléments de plateau de jeu, modulables avec ceux présentés dans cette boîte.

Il n'y a aucune limite théorique au nombre de joueurs d'une partie de BASTON, mais il convient en pratique de ne pas dépasser le nombre de 4 ou 6. Plus les joueurs seront nombreux, plus l'effectif de chaque bande sera réduit. Dans tous les cas, pour les premières parties, il est conseillé de se limiter à deux personnages par joueur afin de bien se familiariser avec les mécanismes de jeu.

Il est souhaitable que l'un des joueurs ayant attentivement lu les règles, puisse expliquer aux autres l'essentiel du jeu de manière concise mais complète. Dans le cours de la partie, ce joueur fera office d'arbitre pour tous les points litigieux.

## III MATERIEL DE JEU

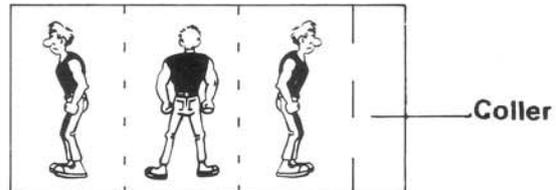
Dans une boîte de BASTON vous trouverez:

### I. 1. Le plateau de jeu

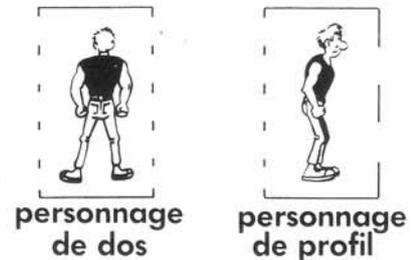
Constitué de 4 parties qu'il faudra assembler de manière à former un carré. Ce plateau représente le troquet, les trottoirs qui l'entourent et une petite place. Certains éléments fixes sont dessinés sur le plateau: Scène, escaliers, bar, WC, cabine téléphonique, portes et fenêtres.

### I. 2. Figurines

Elles représentent sur le plateau de jeu, les personnages participant à la Baston. Elles doivent être montées comme ci-dessous.



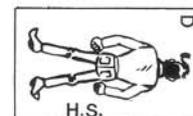
Plier



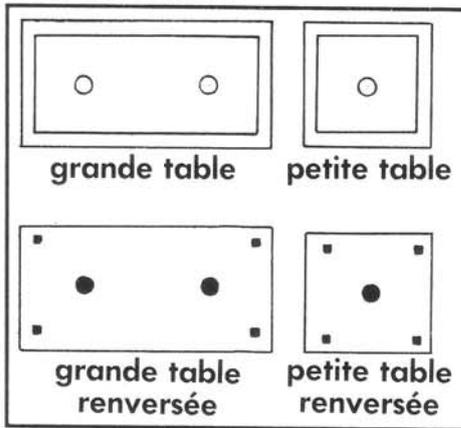
### I. 3. Pions/Personnage "A terre"



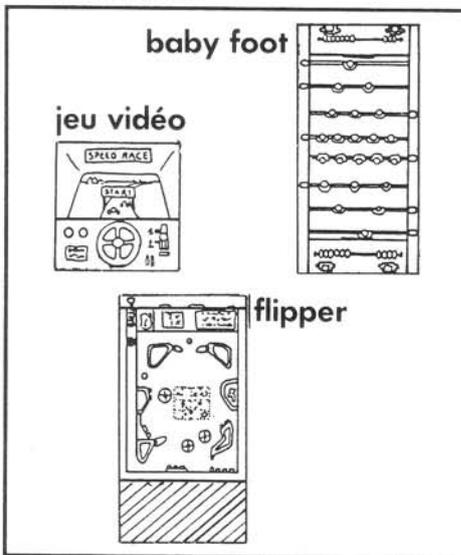
### I. 4. Pions/Personnage "Hors Service" (HS)



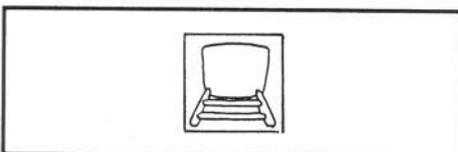
### I. 5. Tables



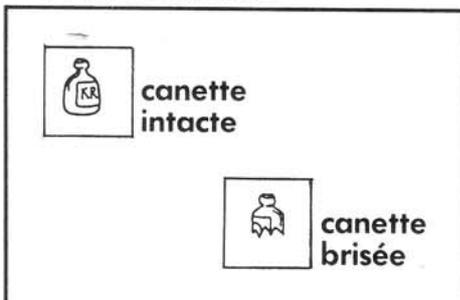
### I. 6. Jeux



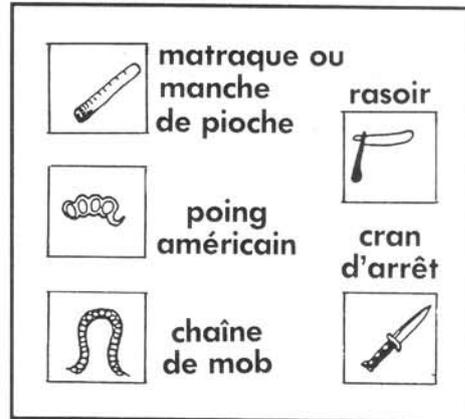
### I. 7. Chaises



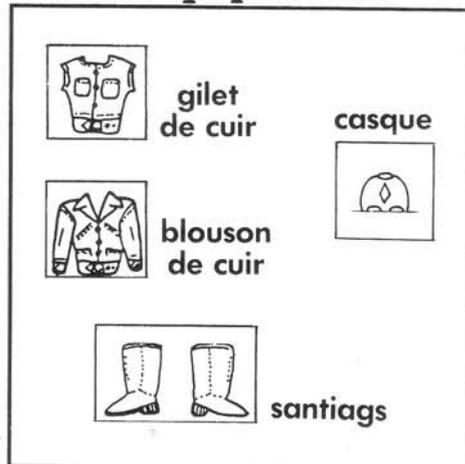
### I. 8. Canettes



### I. 9. Armes



### I. 10. Equipements



### I. 11. Eclats de verre



### I. 12. Pions Ouvert/Destroy

### I. 13. Fiche de personnage

### I. 14. Glissière

## **IV PLACEMENT DES FIGURINES SUR LE PLATEAU**

Les personnages sont placés comme l'indique le scénario

Un joueur oriente son personnage sur son point de départ comme il le souhaite

Si le scénario n'indique pas de placement de départ précis on procède ainsi. Pour chaque personnage on lance 1D20 deux fois. Le premier résultat indique une coordonnée verticale, le deuxième une coordonnée horizontale. On compte à partir du coin marqué par une étoile; la figurine est placée à l'intersection des deux coordonnées.

Si le point de départ est déjà occupé par un personnage on retire les dés.

### **I. 1. BUT DU JEU**

Une partie de BASTON dure 15 tours ou le nombre de tours fixé par le scénario. Les buts de jeu peuvent être très divers selon les scénarios joués.

## **V CREATION DES PERSONNAGES**

Chaque joueur donne un nom à chacun de ses personnages et l'inscrit sur sa feuille de personnage. Chaque feuille possède une lettre d'identification correspondant à une figurine.

On répartit 16 points entre les 4 caractéristiques de base de chaque personnage: Force, Dextérité, Vitesse, Constitution. Chaque caractéristique doit être compris entre 1 et 7. On calcule ensuite le modificateur de combat en ajoutant la Force plus la dextérité et en divisant le total par 2 -On arrondit éventuellement au supérieur-

La constitution du personnage détermine le nombre de points d'encaissement pour chaque partie du corps, on se reportera au tableau d'encaissement en fin de règle; ces nombres seront notés dans les cercles correspondant à chaque partie du corps sur la feuille de personnage.

### **I. 1. EQUIPEMENT**

A l'origine chaque personnage est vêtu d'un jean, d'un T-shirt et d'une paire de basket.

On peut, en plus, acheter des équipe-

ments supplémentaires et placer les pions qui les représentent sur sa feuille de personnage.

Chaque personnage dispose de 8 points d'achat avec lesquels il achète ce qu'il veut, on se reportera au tableau des équipements en fin de règles.

### **I. 2. ORDRE D'ACTION**

A chaque séquence c'est le personnage le plus rapide qui commencera à jouer. Pour cela on va déterminer les rangs des personnages, c'est à dire l'ordre dans lequel ils vont jouer durant toute la partie.

C'est le personnage ayant la vitesse la plus grande qui a le rangs n°1 et ainsi de suite en ordre décroissant. Si deux personnages ont des vitesses égales c'est celui qui possède la plus grande dextérité qui l'emporte, en cas de nouveau d'égalité on tire au sort.

Le rang de chaque personnage est inscrit dans la case de la feuille de personnage et reporté sur la feuille d'ordre du joueur.

## **VI TOUR DE JEU**

### **I. 1. GENERALITES**

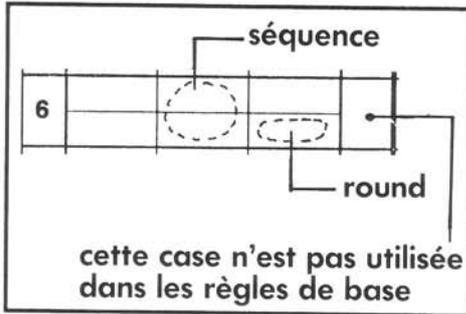
Le jeu se déroule en une succession de tours. Chaque tour est divisé en deux phases: La phase de programmation et la phase d'exécution des ordres. Dans chaque phase on programme ou on exécute 6 mouvements de jeu à la suite pour chacun de ses personnages.

### **I. 2. LA PHASE DE PROGRAMMATION DES ORDRES**

Chaque joueur note secrètement, dans la colonne correspondante les ordres que chacun de ses personnages va exécuter durant la phase suivante. On conseillera une notation au crayon, plus facile à gommer.

Les ordres sont de deux types: Les Actions et les Coups

On programme toujours un tour à l'avance. Un tour de jeu est divisé en trois séquences. Chaque séquence étant elle-même divisée en deux rounds. Cette division est reproduite sur la feuille de programmation comme suit:



La rédaction des ordres d'un tour de jeu, comme leur exécution à la phase suivante seront donc une rédaction de 6 ordres, soit les 6 rounds des 3 séquences.

Dans une séquence on place toujours l'ordre d'Action en premier, dans la case du premier round et l'ordre de Coups en second, dans la case du second round. Cette règle est impérative.

Après certaines actions il peut être obligatoire de se reposer

**EXCEPTION:**

Certaines actions nécessitent deux rounds pour être effectuées, elles ne permettront donc pas d'ordre de "coups" à la suite.

Il s'agit de:

PRE/LAN: Prendre et lancer un objet. L'objet lancé doit impérativement être celui que l'on vient de prendre.

PRE/CP: Prendre et donner un coup

PRE/BRI: Prendre un objet et le briser

PRE/CP: Briser un objet et donner un coup avec cet objet.

Exemple de programmation:

<b>A</b>		DUDULE			RANG	1
		M6G	-	M7		
1		CS	CS	CP		

<b>B</b>		RITON			RANG	3
		PRE	S4D	-		
1		LAN	PRE	LAN		

<b>C</b>		GROBID			RANG	6
		FD	M4	P7		
1		-	-	POU		

### I. 3.LA PHASE D'EXECUTION DES ORDRES

Lorsque tous les joueurs ont programmé les ordres de tous leurs personnages ils révèlent ces ordres en même temps.

### I. 4.DEROULEMENT D'UNE SEQUENCE

Un tour étant divisé en trois séquences on commence par l'exécution de la première. C'est le personnage ayant le rang le plus bas qui commence en premier (c'est le plus rapide).

Un personnage exécute toujours l'ordre du premier round puis celui du second.

Les personnages ayant programmé une action longue l'exécute à la fin de la séquence.

En cas de multiples actions longues on respectera l'ordre suivant:

- \* Tous les ordres POUsser
- \* Tous les ordres RENverser, DESTroy, TAXer, ou METtre sont exécutés les uns après les autres dans l'ordre des rangs.
- \* Lorsque tous les ordres ont été exécutés on passe à la séquence suivante.

## VII LE MOUVEMENT

### I. 1.POSITIONNEMENT DES PERSONNAGES

Les figurines des personnages doivent toujours se trouver sur un point de position. Elles doivent toujours faire face à une des 8 directions possibles, une des 8 lignes de déplacement possibles.

### I. 2.DIRECTION: DEVANT/DERRIERE

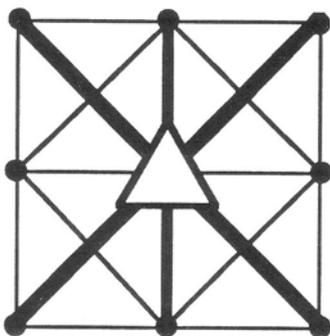
Pour les besoins du jeu, le "devant" d'un personnage se trouve être les trois lignes de déplacement se trouvant devant lui. "Derrière" un personnage est, de même, les trois lignes de déplacement se trouvant derrière lui.

Ainsi un personnage aura toujours trois points de position devant lui et trois derrière lui.

### I. 3.OCCUPATION DES POINTS DE POSITION

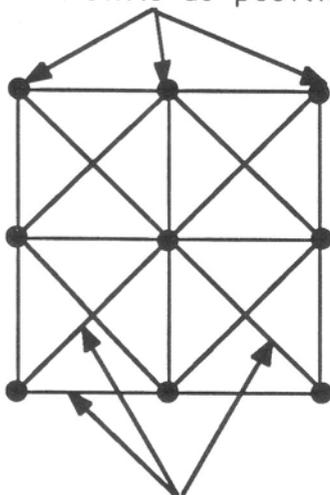
Un personnage se trouvant sur le même point de position que celui un objet ou d'

Les 3 lignes  
de devant un personnage



Les 3 lignes  
de derrière un personnage

Points de position



Lignes de déplacement

une chaise ne se trouve pas sur l'objet ou la chaise mais à côté. Pour des raisons pratiques, sur le plateau de jeu, on placera la figurine sur le pion de l'objet ou de la chaise.

Un personnage se trouvant sur le même point que celui d'une table ou d'un baby peut être dessus s'il est debout ou dessous s'il est à terre.

Un personnage se trouvant sur le même point qu'un flipper se trouve obligatoirement dessous et donc à terre, il est impossible d'être sur un flipper.

On ne peut jamais se trouver sur le même point qu'un jeu vidéo.

Il ne peut jamais y avoir plus d'un personnage sur le même point sauf:

- Si un personnage est sur un objet et un autre sous le même objet

- Si l'un des deux personnages est HS et donc éliminé, on peut alors le piétiner de bon coeur.

## I. 4. NIVEAU D'ELEVATION

Tous les points de position ne sont pas à la même hauteur. On distinguera 4 niveaux signalés par les lignes de déplacement en pointillé.

\* Niveau 0: Rue, place, salle, WC

\* Niveau 1: Escaliers

\* Niveau 2: Estrade, table, baby, bar

\* Niveau 3: Table ou baby placés sur l'estrade

## I. 5. PERSONNAGES A TERRE

Un personnage est "à terre" à la suite d'un ordre "A terre" ou d'une chute. La figurine est remplacée par la figurine "à terre" correspondante.

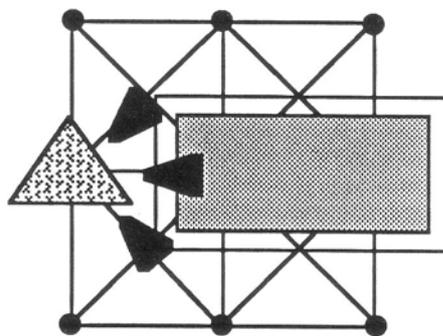
Un personnage "à terre" ne peut exécuter que les ordres suivants:

- Ramper
- Se relever
- 1/8 de tour à Gauche ou à Droite
- Tous les coups sauf CB (coup de bou-  
le) et CJ (croc en jambe).
- PREndre (sauf une chaise)
- LANcer (sauf une chaise)
- BRIsér une canette
- POUsser une chaise
- TAXer

Un personnage "à terre" observe un malus de -3 au test pour toucher pour tous les coups et les lancers

Les coups donnés par un personnage à terre touchent toujours les jambes.

Un personnage à terre à côté d'une table, d'un jeu ou du bar est protégé des tirs comme le montre l'exemple ci-dessous:



## I. 6. SORTIE DU PLATEAU DE JEU

Tout personnage quittant le plateau

de jeu volontairement ou non est "hors jeu" et est considéré comme "éliminé"

Tout objet poussé ou lancé hors du plateau de jeu est retiré du jeu.

## L 7. LES ORDRES DE MOUVEMENT

**IMPORTANT:** Un personnage ne peut se déplacer horizontalement en passant par un coin de table ou celui d'un obstacle quelconque.

### @. 7. 1. Mx (marcher vers x)

-X étant l'une des 8 directions-

Un personnage peut marcher vers n'importe quelle direction, y compris derrière lui.

Il doit être debout

Il ne peut changer de niveau sauf en passant par l'escalier

Il ne peut traverser une porte ou une fenêtre que si celles-ci sont ouvertes ou détruites ou si le personnage a programmé un ordre OUVrir au second round de la séquence.

### @. 7. 2. Rx (ramper vers x)

Un personnage peut ramper dans n'importe quelle direction, y compris derrière lui.

Il doit être à terre.

Il ne peut changer de niveau sauf en passant par l'escalier.

Il peut ramper sous une table, un flipper, un baby.

Il peut traverser une porte ouverte ou détruite mais jamais une fenêtre.

Si un personnage rampe sur un point où se trouve des débris de verre il perd 1 point d'encaissement sur une partie de son corps déterminée par 1D8.

### @. 7. 3. Sx (sauter vers x)

Le personnage doit être debout

On saute d'un niveau vers le haut ou de deux niveaux vers le bas au maximum mais dans ce cas on doit tenter et réussir un jet sous la dextérité ou tomber sur son point d'arrivée.

On ne peut sauter vers le haut dans les 3 directions derrière soi.

Par contre on peut sauter vers le bas dans n'importe quelle direction y compris derrière soi, mais un personnage sautant vers le bas derrière lui doit tenter et réussir un jet sous sa dextérité sous peine de tomber sur le point d'arrivée.

### @. 7. 4. F (franchir)

Franchir est un ordre qui simule l'action de sauter par dessus un obstacle, à l'inverse de l'ordre sauter qui permet de changer de niveau.

Le personnage doit être debout.

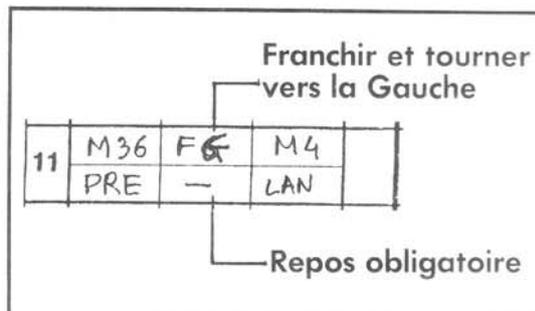
Le point situé juste devant le personnage doit être un niveau plus haut ou plus bas que celui où se trouve le personnage.

Le point suivant doit être au même niveau que le point de départ du personnage.

Le personnage se déplace de deux espaces.

Le personnage doit tenter et réussir un jet sous sa dextérité sous peine de tomber sur son point d'arrivée.

Le personnage doit obligatoirement programmer un ordre de "repos" au deuxième round de sa séquence comme le montre l'exemple.



On ne peut franchir un jeu vidéo ou un personnage debout.

Cet ordre peut également servir à sauter d'un meuble sur un autre s'ils ne sont séparés que par un point. On ne peut le faire si ce point est occupé par un personnage debout.

### @. 7. 5. C (courir)

Le personnage se déplace en ligne droite d'un nombre d'espace supérieur à 1 et inférieur à sa vitesse maximale.

Exemple: C3 veut dire courir de 3 espaces.

On ne peut courir que dans la direction qui vous fait face.

Un personnage qui court ne peut sauter aucun obstacle (sauf une chaise) ni changer de niveaux sauf par un escalier.

Si un personnage passe en courant sur un point où se trouve une chaise il doit tenter et réussir un jet sous sa dextérité ou tomber sur le point qui suit l'emplacement de la chaise. Si le jet est réussi la course se poursuit normalement.

On peut passer par une porte ouverte en courant mais pas par une fenêtre.

La séquence qui suit un ordre de course doit être obligatoirement une séquence de repos.

Un personnage programmant un ordre interdit (sauter en arrière vers un point plus haut, marchant ou rampant vers un obstacle) ne se déplace pas et risque d'être étourdi. On lance 1D8 et on se reporte à la table des étourdissements, ligne A.

Un personnage courant vers un obstacle, interrompt sa course sur le point immédiatement précédent à l'obstacle et est automatiquement étourdi, on lance 1D8 et on consulte la table des étourdissements, ligne B.

#### @. 7. 6. I (se relever)

Permet à un personnage de se mettre debout.

Un personnage qui tente de se relever alors qu'il est sous une table ou un jeu reste à terre de plus il peut être étourdi, on lance 1D8 et on se reporte à la ligne A de la table des étourdissements.

#### @. 7. 7. I (se mettre à terre)

Permet à un personnage de se mettre à terre.

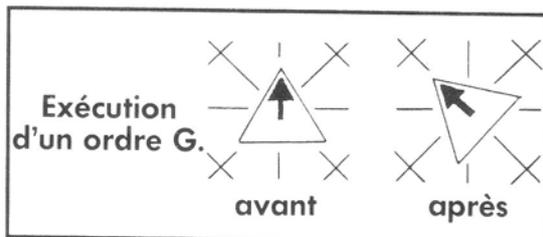
Un personnage qui tente de se mettre à terre alors qu'il est sur une table, sur le bar ou sur un baby, tombe à côté du mobilier, le point où il tombe est tiré au sort parmi tous les points possibles.

#### @. 7. 8. G D (pivoter à gauche ou à droite)

Un ordre de pivot permet de changer de direction.

Les ordres peuvent être exécutés par des personnages debout ou à terre.

Le pivot en tant que tel ne permet pas de se déplacer, seulement de changer de direction, mais un ordre de pivot peut être combiné à un ordre de mouvement, voir exemple.



Il est interdit de programmer au même round deux pivots

On peut ne programmer qu'un ordre de pivot seul, sans ordre de mouvement du tout, auquel cas le personnage ne bouge pas.

#### @. 7. 9. Px (pivoter vers x)

Contrairement aux ordres précédents, permet de se tourner dans n'importe quelle direction.

Le joueur inscrit à la suite de son ordre la direction dans laquelle il souhaite arriver.

Un tel ordre ne peut se combiner avec un mouvement.

## **I. 8. LES BOUSCULADES**

Il y a bousculade lorsque deux personnages arrivent sur le même point au même moment.

On considérera toujours le personnage en mouvement et le personnage statique dans une situation de bousculade

Si le personnage en mouvement est le plus fort, ou si le personnage en mouvement est debout et si l'autre est à terre, il poursuit son chemin normalement, l'autre est poussé d'un point dans la direction du personnage vainqueur.

Si un obstacle empêche de pousser le personnage dans la direction prescrite, il est poussé dans l'une des deux directions adjacentes. Si les deux directions sont libres on tire au sort pour connaître laquelle.

Si toutes les directions sont obstruées le personnage poussé est peut-être étourdi. On lance 1D8 et on consulte la ligne A de la table des étourdissements. Le personnage étourdi doit réussir un jet sous sa dextérité ou tomber.

Si le personnage en mouvement est moins fort que le personnage statique, ce dernier ne bouge pas.

Si les deux personnages sont de même force on lance un dé pour savoir qui des deux sera considéré comme étant le moins fort.

Si le personnage en mouvement courait, sa course est immédiatement stoppée.

Si le personnage bousculé arrive sur un point où se trouve un autre personnage il y a une nouvelle situation de bousculade où, cette fois, il est considéré comme le personnage en mouvement, il peut y avoir ainsi une bousculade en chaîne.

## VIII LE BASTON

Ces ordres permettent à un personnage d'en frapper un autre à coups de poing, de tête, de pied ou en utilisant une arme.

Ils doivent toujours être notés en second round d'une séquence.

On ne peut frapper qu'un personnage se trouvant sur l'un des trois points devant soi. Sauf:

S'il y a une différence d'un niveau ou plus entre les combattants

Si la ligne de déplacement qui mène au point où se trouve la cible est une ligne obstruée -coin de bâtiment, battant de porte etc.- En fait toutes les lignes qui sont en pointillé sont interdites.

Si le personnage décide de frapper à côté -Cas possible si l'attaquant s'aperçoit que sa cible est en fait un membre de sa bande.

S'il y a plusieurs cibles possibles. On tire alors au sort pour savoir celle qui sera touchée.

### I. 1. PROCEDURE DE BASTON

-1- Le joueur qui contrôle l'attaquant consulte la table de localisation des coups pour connaître les parties du corps de son adversaire qu'il peut toucher

-2- Si l'attaquant a visé (voir l'ordre visé) il choisit l'endroit, parmi les parties possibles, qu'il va tenter de toucher.

-3- Si l'attaquant n'a pas visé il lance 1D8 et lit le résultat sur la table de localisation des coups pour connaître l'endroit qu'il va toucher.

-4- L'attaquant lance 1D20, c'est le jet pour toucher.

-5- Le résultat est modifié en fonction de la nature du coup et des situations des combattants.

-6- Si le résultat final est inférieur ou égal à 12, le coup a raté et la procédure de combat cesse. Si le résultat est au moins égal à 13 le coup a porté et on calcule alors les dégâts faits à la cible.

### I. 2. TABLE DES MODIFICATEURS DU BASTON

Le jet pour toucher est modifié par les cas suivants:

Modificateurs dus à la cible:  
+1 si elle est à terre ou en train de ceinturer un autre personnage  
+2 Si l'attaquant se trouve sur l'un des trois points derrière elle (coup en traître!)  
+3 Si elle est étourdie ou ceinturée.

Ces modificateurs ne se cumulent pas. On prend seulement en compte le plus important.

Modificateurs dus à l'attaquant:  
-2 s'il frappe avec son bras gauche (c'est-à-dire s'il a perdu l'usage de son bras droit).  
-3 s'il est à terre  
Modificateurs dus à la nature du coup:  
Coup de tête: + la Force du personnage  
Coup de chaise: Idem  
Coup de pieds: + La dextérité du personnage  
Tous les lancers: Idem  
Toutes les armes tranchantes: idem  
Pour tous les autres coups on rajoute le modificateur de combat.

### I. 3. CALCUL DES BLESSURES & DES ETOURDISSEMENTS

Si un coup porte il y a deux conséquences pour la cible: Elle peut être blessée et/ou étourdie.

Pour le savoir on se sert de la table de résultats des coups et de la règlette en la faisant coulisser jusqu'à ce que le résultat du jet pour toucher modifié arrive dans la fenêtre centrale.

Si le résultat est supérieur à 32 on traite le coup comme 32.

La partie gauche de la table de résultats des coups indique les blessures, la partie droite les étourdissements.

Le nombre de blessures se lit à l'intersection de l'arme utilisée et de la partie touchée. Il peut être compris entre 00 et 5. Ce chiffre est le nombre de points d'encassement que perd la victime à cette partie du corps à la suite de l'attaque.

Si cette partie du corps portait une protection le nombre est diminué de 1 (voir les protections).

De la même façon on lit les points d'étourdissement sur la partie droite de la table. Ces points sont compris entre 00 et 4 et correspondent aux nombres de sé-

quences durant lesquelles la cible est étourdie.

Si la cible est touchée à la tête et porte un casque le nombre de points d'étourdissement est diminué de 1. Il n'y a pas d'autres protections contre les étourdissements.

### @. 3. 1. LES BLESSURES

**LA TÊTE & LE TRONC:** Un personnage ayant perdu tous ses points d'encaissement à la tête ou au tronc est hors de combat (HS).

**LES JAMBES:** Un personnage ayant perdu tous ses points aux jambes tombe à terre et ne peut plus se relever. Il ne peut plus exécuter que les ordres des personnages à terre sauf -Se relever- et -CS Coup de pied-.

**LES BRAS:** Un personnage ayant perdu tous ses point à un bras ne peut plus exécuter les ordres suivants - F Franchir, PREndre, LANcer, POUsser, RENverser. Si le bras touché est le bras droit il observe un malus de 2 à ses jets pour toucher.

Un personnage ayant perdu tous ses points aux deux bras ne peut plus effectuer d'action ni donner de coups de poing.

Si un personnage est à nouveau touché au bras et ne possède plus de points il ignore la perte en points d'encaissement mais observe toujours les séquences d'étourdissement.

### @. 3. 2. LES ETOURDISSEMENTS

Un personnage étourdi durant une séquence ne peut plus exécuter d'ordres durant cette séquence. On encrclera les séquences d'étourdissement sur sa feuille d'ordre, les ordres encrclés sont annulés

9	M1D	M1	(P5)	
	OUV	-	LAN	
10	○			

Si le personnage étourdi a exécuté tous ses ordres les séquences d'étourdissement sont pris sur le prochaine séquence.

Si le personnage était déjà étourdi, les séquences en plus viennent s'ajouter aux anciennes

Lorsqu'un personnage subit un étourdissement de 3 séquences ou plus il doit

tenter et réussir un jet sous sa constitution ou tomber à terre, il applique un malus de -2 au dé.

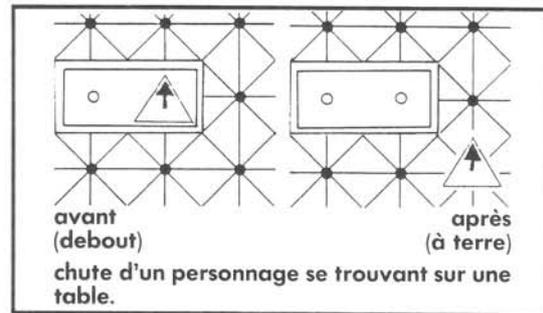
### @. 3. 3. REPROGRAMMATION

Lorsqu'un personnage est étourdi le joueur peut changer les ordres de ce personnage dans la limite du tour en cours.

### @. 3. 4. CHUTES.

Un personnage peut chuter sur place, il reste sur le même point de position dans la même orientation, on remplace la figurine par un pion "à terre", puis le joueur lance 1D8 et consulte la table des étourdissements à la ligne B.

Un personnage peut chuter d'une hauteur, il change alors de point de position mais pas d'orientation, on consulte la table des étourdissements à la ligne C. Le résultat du dé sera augmenté de 1 par niveau au delà du premier niveau de différence.



Un personnage peut chuter dans un escalier. On place alors son personnage sur le point au niveau du sol au bas de l'escalier. Son orientation en fin de course est tirée au sort avec 1D8.

Un personnage chutant sur un point où se trouve des éclats de verre perd un point d'encaissement sur une partie du corps tirée au hasard à l'aide de la table suivante

1	2	3	4	= Tronc
5				Bras Droit
6				Bras gauche
7	8			Jambes

## **I. 4. LES ORDRES DU BASTON**

### @. 4. 1. CB: Coup de boule

Le personnage doit être debout. Si l'at-

taquant donne un coup de boule avec sa tête nue et que le coup entraîne un étourdissement de la victime pendant deux séquences en plus, il est également étourdi mais pour une seule séquence.

#### @. 4. 2. CP: Coup de poing

Lorsque un personnage donne un coup de poing il le fait soit avec son poing nu soit avec l'arme qu'il tient, le choix est fait juste au moment de l'exécution de l'ordre.

Lorsque un personnage donne un coup de poing en tenant une chaise il doit lâcher la chaise s'il veut frapper avec une autre arme.

Un coup de poing donné avec une chaise implique que la chaise soit détruite.

Un coup de poing peut être donné avec une canette. Si celle-ci est entière et que le coup porte elle se brise et peut être utilisée par la suite comme une canette brisée. Si le coup rate la canette reste entière. Une canette brisée peut être utilisée autant de fois qu'on le veut.

Un personnage donnant un coup avec une chaîne de mob peut frapper tous les personnages se trouvant sur les trois points devant lui. C'est la seule arme qui permet ce genre d'attaque. En cas d'attaque multiple on détermine l'endroit touché et les blessures pour chacun des personnages séparément. Si l'attaquant visait il ne peut le faire que sur une seule cible, un seul personnage. Le fait de frapper plusieurs personnages d'un coup est un choix fait par l'attaquant seul au moment de la résolution du coup.

#### @. 4. 3. CS: Coup de pied.

Un coup de pied est donné soit avec des santiags soit avec des baskets selon ce que porte le personnage.

#### @. 4. 4. CV: Coup vicieux.

Un coup vicieux n'est possible que si l'attaquant peut donner un coup de pied et toucher sa cible aux jambes.

Il est obligatoire d'avoir visé auparavant.

L'attaquant doit être devant le défenseur.

Un coup vicieux est traité exactement comme un coup de pied sauf que l'attaquant tente en plus un jet sous sa dextérité, si le jet est réussi la cible est touchée à une partie sensible de son anatomie ce

qui ajoute automatiquement 1 séquence d'étourdissement aux résultats.

#### @. 4. 5. CJ Croc en jambes

L'attaquant et le défenseur doivent être au même niveau et debout. Pour qu'il y ait croc en jambe il faut que la victime bouge, c'est-à-dire qu'il est programmé un ordre de mouvement à cette séquence.

La victime tente alors un jet sous sa dextérité, si elle rate, elle tombe à terre, sur place.

#### @. 4. 6. CT: Ceinturer un personnage.

Cet ordre permet d'immobiliser un personnage. L'attaquant et le défenseur doivent être au même niveau et debout. L'attaquant doit se trouver sur l'un des trois points situés derrière le défenseur.

Pour que l'ordre soit un succès il faut que l'attaquant réussisse un jet de toucher avec les modifications standard (Force +2 car la victime est de dos).

Un personnage étourdi est automatiquement ceinturé. Si l'attaquant a une chaise en main il doit la lâcher.

Une fois qu'il a ceinturé son adversaire, l'attaquant poursuit cette action tant qu'il programme un mouvement au premier round et l'ordre de ceinturer au second. Dès qu'il programme un autre ordre il relâche sa victime.

Un personnage ceinturé annule sa programmation comme s'il était étourdi, il peut reprogrammer comme pour un étourdissement, pour se libérer il doit réussir un jet sous son modificateur de combat. En cas de réussite il peut exécuter ses ordres programmés.

Un coup donné sur un personnage ceinturé le touche toujours. On détermine les dégâts avec un bonus de +3. Tout résultat inférieur à 13 est traité comme 13.

Un personnage en ceinturant un autre et qui est bousculé, étourdi ou tombé à terre, relâche sa victime.

Un personnage ceinturé ne peut être bousculé.

## **IX LES ACTIONS**

On distingue deux sortes d'action. Les actions courtes que le personnage effectue à son tour et les actions longues qui sont effectuées à la fin de la séquence en cours.

Ces ordres doivent toujours être notés

au second round d'une séquence.

## **I. 1. LES ACTIONS RAPIDES**

### @. 1. 1. OUV & FER: Ouvrir et Fermer.

#### LES PORTES

Pour exécuter ces ordres il faut être debout et sur l'un des deux points de position à côté de la porte ou de la fenêtre. L'orientation du personnage n'a aucune importance.

Certaines portes sont à double battant, on ne peut en OUV/FER qu'un battant à la fois, par contre il est obligatoire que les deux battants soient ouverts pour qu'on puisse passer.

**EXCEPTION:** Une séquence programmée comme suit: MARCHER puis OUVrir peut être exécutée de deux façons, soit normalement; le personnage marche puis ouvre la porte ou la fenêtre. Soit en simultané, le personnage OUV la porte et passe son seuil en MARCHant

Les portes des WC sont équipées de verrou intérieur, un personnage FERMant une porte de l'intérieur peut dans le même temps la verrouiller; il devra annoncer cette action mais aucun ordre n'est nécessaire. Une porte verrouillée ne peut être ouverte de l'extérieur, elle peut toujours être "DESTROYée".

Si le mouvement d'une porte passe sur un objet, celui-ci est poussé d'un point de position dans le sens du mouvement de la porte.

Si un obstacle (table, jeu) se trouve directement derrière une porte il est impossible de l'ouvrir ou de la fermer.

Si un personnage se trouve sur le mouvement de la porte on applique les règles de la bousculade. Si le personnage qui pousse la porte est plus fort, ou si le personnage se trouvant derrière la porte est étourdi ce dernier est poussé dans le sens du mouvement de la porte et risque de tomber, de plus il risque d'être étourdi par la porte, pour le savoir il consulte la ligne A de la table des étourdissements.

Une porte ouverte peut être refermée dès qu'un personnage la POUsse, volontairement ou non.

#### LES FENETRES

Les fenêtres ne peuvent être OUV/FER que de l'intérieur du troquet et si l'on se trouve sur un point à côté de celle-ci.

Une fenêtre n'est pas un obstacle, son mouvement ne pousse donc pas un per-

sonnage.

### @. 1. 2. PRE: Prendre.

Un personnage ne peut prendre qu'un objet à la fois et s'il est au même niveau que lui ou un niveau au dessus s'il est debout.

Les éclats de verre ne peuvent être pris.

Un personnage à terre ne peut prendre que des objets se trouvant au niveau du sol -Une chaise n'est pas au niveau du sol-

On peut prendre un objet même s'il se trouve sur le même point de position que celui d'autre personnage.

### @. 1. 3. LAN: Lancer.

On peut lancer tous les objets se trouvant sur sa fiche de personnage.

On lance toujours un objet dans l'une des trois directions devant soi.

Une chaise peut être lancée sur une distance maximum de 8 points de position dans l'une des trois directions devant un personnage. Le lanceur désigne le point où il lance la chaise. Si un personnage se trouve entre ce point et le lanceur c'est lui qui arrête la chaise. Dans tous les cas elle est cassée et on retire son pion du plateau.

Un objet peut être lancé en suivant les mêmes règles mais il n'y a pas de limitations à la distance à laquelle il peut être lancé. Une canette lancée atterrit toujours cassée, on la remplace par des débris de verre..

#### LE LANCER TACTIQUE.

Pour ce type de lancer on doit désigner le point d'arrivée de l'objet lancé. On tente ensuite un jet sous sa Dextérité, en cas de réussite on place le pion de l'objet sur le point visé, en cas d'échec il est posé sur l'un des points adjacents au point visé. Ce point est déterminé aléatoirement avec 1D8. Si le point désigné est impossible (mur, porte fermée) on relance le dé jusqu'à trouver un point possible.

Si le point est occupé par un meuble ou un personnage l'objet est placé dessous.

L'objet peut passer par dessus un ou plusieurs personnages mais le lanceur doit alors réussir un jet avec un modificateur de +2 au dé.

#### LE LANCER AGRESSIF.

On ne peut lancer ainsi que les crans, des canettes ou des chaises.

Lorsque l'objet arrive sur un point où se trouve un personnage -sauf si le personnage est à terre et que le lanceur souhaite l'ignorer- on procède comme si un coup avait été donné.

Il est possible de viser

Tous les modificateurs de combat s'appliquent.

On ajoute en plus les modificateurs suivants:

- +2 Si la cible, est sur un point adjacent au lanceur
- +1 Si elle est à 3 espaces ou moins
- 1 Si elle est à plus de 8 espaces
- 2 Si elle est à plus de 14 espaces.

L'objet lancé touche le premier personnage se trouvant sur sa trajectoire. Si le jet pour toucher est un échec il poursuit sa course jusqu'au prochain personnage ou obstacle se trouvant sur sa trajectoire et ainsi de suite.

#### @. 1. 4. BRI: Briser une canette

On ne peut briser une canette que si l'on possède son pion sur sa feuille de personnage. Pour tout ce qui concerne les lancers il n'y a aucune différence entre une canette entière et une canette brisée.

Dès qu'une canette est brisée on retourne son pion.

Il ne faut pas confondre les canettes brisées et les débris de verre. Les premières sont des armes, les seconds ne sont que des morceaux de verre.

## **I. 2. LES ACTIONS LONGUES.**

### @. 2. 1. POU: Pousser

Pour exécuter cet ordre il faut être debout et au même niveau que celui de l'élément qu'on tente de pousser.

Il faut avoir un côté de l'élément devant soi, il est impossible de pousser un meuble par un coin sauf pour une chaise.

Le meuble poussé est déplacé d'un point dans le sens de la poussée, le personnage ne bouge pas.

On peut pousser tout le mobilier sauf une table renversée.

Un flipper, un baby, un jeu vidéo ou une table sur laquelle se trouve un personnage sont des meubles lourds, en conséquence un personnage qui tente de les

pousser doit réussir un jet sous sa force.

Deux personnages peuvent pousser le même meuble, dans ce cas, s'il s'agit d'un meuble lourd, le jet sous la force n'est plus nécessaire.

Si deux personnages poussent un même meuble dans deux directions différentes, c'est le personnage le plus fort qui exécute sa poussée, en cas d'égalité on lance un dé. Le personnage le plus faible doit subir les conséquences de la poussée.

Un personnage debout sur un meuble poussé doit réussir un jet sous sa dextérité sous peine de tomber à côté du meuble.

Un personnage recevant une chaise poussée sur le point où il se trouve doit réussir un jet sous sa dextérité sous peine de tomber sur place

Une chaise poussée sur un point occupé par une autre chaise entraîne une réaction en chaîne, l'autre chaise est déplacée d'un point et ainsi de suite.

Une chaise poussée contre un autre meuble, une porte ou un mur est détruite.

Un meuble poussé sur le point occupé par une chaise, pousse cette dernière avec lui.

Un meuble poussé contre un autre meuble ou un mur ne bouge pas.

Un personnage recevant un meuble poussé sur le point où il se trouve est poussé à son tour dans la même direction, le joueur qui le contrôle lance 1D8 et consulte la table des étourdissements à la ligne A. Qu'il soit étourdi ou non il doit tenter et réussir un jet sous sa dextérité sous peine de tomber.

Un personnage pris en sandwich, c'est à dire ne pouvant se déplacer alors qu'il est poussé, doit réussir un jet sous sa dextérité ou tomber. Le joueur qui le contrôle consulte la table des étourdissements à la ligne C en lançant 1D8.

Un personnage à terre recevant un meuble sur le point où il se trouve ne bouge pas, on considère qu'il est dessous le meuble. On appliquera la même règle pour les éclats de verre, les canettes et les armes.

Un meuble poussé de l'estrade tombe dès que deux de ses pieds sont dans le vide, il est détruit et retiré du jeu. Si un personnage se trouvait sous le point d'arrivée il est étourdi et consulte la table des étourdissements, ligne C dans le cas d'un meuble, ligne B dans le cas d'une chaise.

### @. 2. 2. REN: Renverser

On ne peut renverser que les tables.

Pour renverser une table il faut être debout à côté d'elle, face à l'un de ses grands côtés et au même niveau.

Une table retournée est poussée en même temps -même règle que pour l'ordre POUssé-, mais on inverse son pion à l'arrivée. Tous les objets se trouvant sur la table passent en dessous, les canettes deviennent immédiatement des éclats de verre. Pour récupérer les objets il faudra renverser de nouveau la table et donc la remettre à l'endroit.

Une table renversée n'est plus un obstacle.

On ne peut remettre une table debout avec un personnage dessus.

Si une table est renversée sur un point où se trouve une chaise, cette dernière est détruite.

On ne peut renverser une table dans une direction où son point d'arrivée, ou bien le point qui l'en sépare, est occupé par un autre meuble ou un mur. Dans ce cas la table ne bouge pas.

Si une table est renversée sur un point occupé par un personnage on applique strictement les règles de l'ordre POUssé.

Si une table est renversée et doit pousser un personnage mais qu'un obstacle l'en empêche, le personnage lance 1D8 et consulte la table des étourdissements ligne C puis doit tenter et réussir un jet sous sa dextérité sous peine de tomber. La table, quant à elle, est retournée sur place.

Si une table est renversée avec un personnage dessus (pas remise à l'endroit l'ordre est impossible) le personnage qui fait l'action tente alors un jet sous sa force. En cas d'échec l'ordre est sans effet, en cas de réussite la table est renversée et le personnage se trouvant dessus tombe à deux points de là dans une direction choisie au hasard.

Une table renversée en haut d'une estrade obéit exactement aux mêmes règles qu'une table poussée dans les mêmes conditions.

#### @. 2. 3. DES: Destroy

Les portes, les fenêtres, les chaises, le téléphone et les parois de la cabine téléphonique peuvent être détruits.

Pour détruire un téléphone il faut se trouver devant lui.

On ne peut détruire une porte ou une fenêtre que si elles sont fermées, comme pour le téléphone il faut se trouver sur un des deux points devant l'objet et de face.

On ne peut détruire ces objets qu'avec un casque ou une chaise, matraque, santiags. Si on utilise une chaise on l'a détruit en même temps. Il faut également réussir un jet sous sa force. Si ces objets sont détruits on place un jeton DESTROY dessus. Ces objets détruits ne constituent plus des obstacles.

#### @. 2. 4. TAX: Taxer

Cet ordre permet de prendre un objet à la fois sur un personnage HS ou ceinturé. La cible du taxe doit se trouver sur le même point que le personnage taxeur ou sur l'un des trois points devant lui. Si un objet est taxé son pion change de feuille de personnage.

Un tel ordre doit être suivi d'une séquence de repos obligatoire -il prend du temps- et ne sera effectif qu'à la fin de cette séquence. Si durant la séquence de repos on est ceinturé, bousculé, ou que le personnage à taxer se libère, l'ordre est annulé.

#### @. 2. 5. MET: Mettre sur soi

Cet ordre permet d'enfiler ou de retirer un cuir, un casque ou des santiags. L'ordre obéit aux mêmes règles que TAXer en ce qui concerne la séquence de repos. Si l'ordre vise à retirer quelque chose, la pièce d'équipement est considérée comme étant en main.

#### @. 2. 6. "-": Repos ou viser

Cet ordre peut être programmé au premier ou au deuxième round d'une séquence. Le personnage ne fait absolument rien durant le round de repos.

## **X LES OBJETS**

### **I. 1.OBJET TRANSPORTE PAR UN PERSONNAGE**

Lorsqu'un personnage prend un objet (arme, canette, chaise) sur le plateau de jeu, il place le pion représentant cet objet sur sa feuille de personnage.

Sur chaque Feuille de Personnage on a dessiné 6 cases destinées à recevoir ces objets. Un personnage ne peut transporter plus de 6 objets à la fois. S'il dépasse ce nombre il doit se débarrasser d'un objet avant d'en prendre un autre.

Déposer un objet n'est pas une action, cela peut se faire à n'importe quel moment sans programmation, le pion est replacé sur le plateau de jeu, sur le point

où se trouve le personnage.

Une canette déposée de cette façon est automatiquement cassée.

Une autre façon de se débarrasser d'un objet consiste à le lancer -voir chapitre xx-.

## I. 2. TRANSPORTS DES CHAISES

Un personnage ne peut transporter qu'une chaise à la fois, le pion de la chaise est toujours placé sur la case "en main" de la Feuille de Personnage du joueur

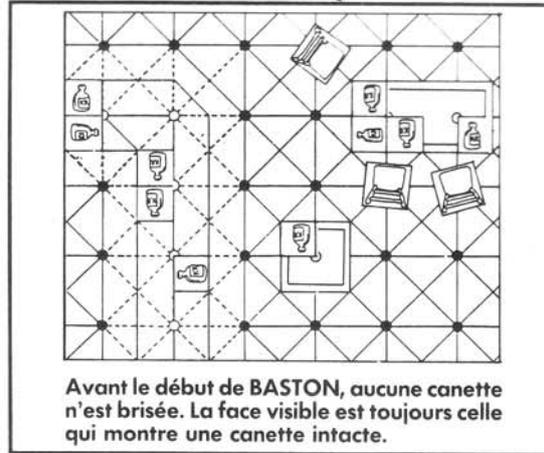
Tant qu'un personnage a une chaise en main il ne peut exécuter certaines actions.

- Sauter
- Franchir
- Se mettre à Terre
- Tous les coups sauf les coups donnés avec la chaise
- Toutes les actions sauf LANcer la chaise ou DESTroyer une porte ou une fenêtre avec.

Un personnage à terre doit immédiatement lâcher sa chaise.

## I. 3. LES CANETTES

Les canettes doivent être placées comme le montre l'exemple



Avant le début de BASTON, aucune canette n'est brisée. La face visible est toujours celle qui montre une canette intacte.

---

# INDEX

---

ACTIONS 5, 6, 12, 13, 14, 16  
BLESSURES 10, 11, 12  
bousculade 9, 13  
BOUSCULADES 9  
BRAS 10, 11  
C (courir) 8  
CB: Coup de boule 11  
chute 7  
CHUTES 11  
CJ Croc en jambes 12  
constitution 5, 11  
courir 8  
CP: Coup de poing 12  
CREATION DES PERSONNAGES 5  
CS: Coup de pied. 12  
CT: Ceinturer un personnage. 12  
CV: Coup vicieux. 12  
Dextérité 5, 8, 9, 10, 12, 13, 14, 15  
étourdissement 11, 12  
ETOURDISSEMENTS 9, 10, 11, 13, 14, 15  
F (franchir) 8  
FENETRES 3, 13, 15  
Force 5, 9, 10, 14, 15  
franchir 8, 11, 16  
G D (pivoter à gauche ou à droite) 9

JAMBES 7, 11, 12  
LAN: Lancer. 13  
marcher 8, 13  
modificateur de combat 5, 10, 12  
Mx (marcher vers x) 8  
objets 13, 15  
OUV & FER: Ouvrir et Fermer. 13  
personnage a terre 7, 13, 14, 16  
points d'achat 5  
points d'encaissement 5, 10, 11  
points de position 6, 7, 13  
PORTES 3, 13, 15  
PRE: Prendre. 13  
Px (pivoter vers x) 9  
ramper 7, 8  
rang 5, 6  
reprogrammation 11  
Rx (ramper vers x) 8  
sauter 8, 16  
Sx (sauter vers x) 8  
TETE 10, 11, 12  
TRONC 11  
vitesse 5, 8

# SOMMAIRE

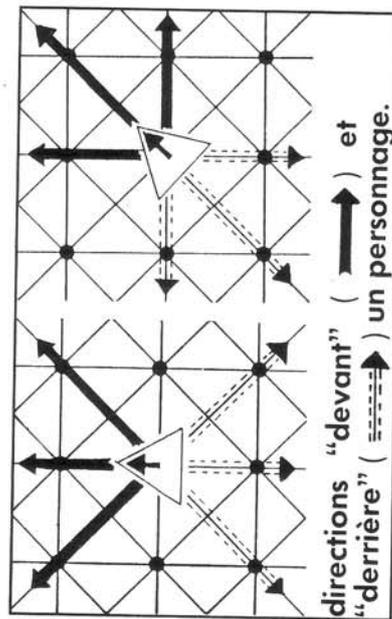
INTRODUCTION	3	Sx (sauter vers x)8	
PRESENTATION DU JEU	3	F (franchir)	8
MATERIEL DE JEU	3	C (courir)	8
Le plateau de jeu	3	l (se relever)	9
Figurines	3	l (se mettre à terre)	9
Pions/Personnage "A terre"	3	G D (pivoter à gauche ou à droite)	9
Pions/Personnage "Hors Service" (HS)	3	Px (pivoter vers x)	9
Tables	3	LES BOUSCULADES	9
Jeux	4	LE BASTON	10
Chaises	4	PROCEDURE DE BASTON	10
Canettes	4	TABLE DES MODIFICATEURS DU	
Armes	4	BASTON	10
Equipements	4	CALCUL DES BLESSURES & DES	
Eclats de verre	4	ETOURDISSEMENTS	10
Pions Ouvert/Destroy	4	LES BLESSURES	11
Fiche de personnage	4	LES ETOURDISSEMENTS	11
Glissière	4	REPROGRAMMATION	11
Feuille d'ordre	4	CHUTES.	11
Dés à 8 faces et 20 faces	4	LES ORDRES DU BASTON	11
PLACEMENT DES FIGURINES SUR LE		CB: Coup de boule	11
PLATEAU	5	CP: Coup de poing	12
BUT DU JEU	5	CS: Coup de pied.	12
CREATION DES PERSONNAGES	5	CV: Coup vicieux.	12
EQUIPEMENT	5	CJ Croc en jambes	12
ORDRE D'ACTION	5	CT: Ceinturer un personnage.	12
TOUR DE JEU	5	LES ACTIONS	12
GENERALITES	5	LES ACTIONS RAPIDES	13
LA PHASE DE PROGRAMMATION DES		OUV & FER: Ouvrir et Fermer.	13
ORDRES	5	PRE: Prendre.	13
LA PHASE D'EXECUTION DES		LAN: Lancer.	13
ORDRES	6	BRI: Briser une canette	14
DEROULEMENT D'UNE SEQUENCE	6	LES ACTIONS LONGUES.	14
LE MOUVEMENT	6	POU: Pousser	14
POSITIONNEMENT DES		REN: Renverser	14
PERSONNAGES	6	DES: Destroy	15
DIRECTION: DEVANT/DERRIERE	6	TAX: Taxer	15
OCCUPATION DES POINTS DE		MET: Mettre sur soi	15
POSITION	6	"-": Repos ou viser	15
NIVEAU D'ELEVATION	7	LES OBJETS	15
PERSONNAGES A TERRE	7	OBJET TRANSPORTE PAR UN	
SORTIE DU PLATEAU DE JEU	7	PERSONNAGE	15
LES ORDRES DE MOUVEMENT	8	TRANSPORTS DES CHAISES	16
Mx (marcher vers x) -X étant l'une		LES CANETTES	16
des 8 directions-	8		
Rx (ramper vers x)	8		

# RECAPITULATIF DES TABLEAUX

**- TABLE D'ENCAISSEMENT -**

VALEUR DE LA CONSTITUTION	RÉPARTITION DES POINTS D'ENCAISSEMENT					
	TOTAL	Tête	Tronc	Bras Droit	Bras Gauche	Jambes
1	20	6	6	3	1	4
2	23	7	7	3	2	4
3	26	8	8	4	2	4
4	29	8	9	5	2	5
5	32	9	9	5	3	6
6	35	10	10	6	3	6
7	38	10	11	6	4	7
(8)*	41	11	12	6	4	8

\* Seulement avec la règle optionnelle



**TABLE DES ETOURDISSEMENTS**

d8	1	2	3	4	5	6	7	8
A	0	0	0	0	1	1	1	1
B	1	1	1	1	1	1	2	2
C	1	1	1	1	2	2	3	3

## EQUIPEMENT :

Chaque joueur dispose de 8 points pour équiper chaque personnage.

## COÛT DE L'EQUIPEMENT

Gilet de cuir	1 pt
Blouson de cuir	2 pts
Santiags	2 pts
Casque Intégral	4 pts
Matraque / Manche de Pioche	1 pt
Poing Américain	2 pts
Chaîne de Mob	3 pts
Cran d'Arrêt	4 pts
Rasoïr	6 pts

<p><b>LE MODIFICATEUR COMBAT</b> est la somme de la Force et de la dextérité divisée par deux (arrondir vers le haut)</p> <p><b>JETS SOUS CARACTERISTIQUES</b>          ss la force :          — Pousser un objet lourd (flipper, baby, table av. personnage dessus).          — Renverser une table avec un personnage dessus.          ss la DEXTERITE :          — Franchir          — Courir sur un point où se trouve une chaise          — Marcher ou courir en passant par l'angle d'un obstacle (Table ou jeu) — Optionnel.          — Sauter vers le même niveau          — Personnage bousculé (par un personnage ou un obstacle poussé ou renversé).          — Coup vicieux (pour l'attaquant seulement)          — Croc en jambes (pour le défenseur seulement)          — Pour la précision d'un lancer tactique.          — ss la CONSTITUTION          — 3 séquences d'étourdissement en même temps          — ss le MODIFICATEUR DE COMBAT          — Pour se libérer quand on est ceinturé.</p> <p><b>QUANT ON EST ETOURDI</b> TOUT JET SOUS UNE CARACTERISTIQUE EST FAIT AVEC UN MALUS DE + 2 AU DE.</p>	<p><b>INCAPACITES</b>          — 0 point à la tête = personnage H.S.          — 0 point au tronc = personnage H.S.          — 0 point aux jambes = personnage tombe immédiatement et ne peut plus se relever.          — 0 point à un bras = le personnage ne peut plus exécuter les ordres suivants : FRANCHIR/CEINTURER/PRENDRE ou LANCER une chaise/POUSSER une table, un jeu/RENVERSER.          — 0 point au bras droit = implique un malus de :          — 2 au D20 pour CP et LANCER agressif          + 2 au jet sous la DEXT pour LANCER tactique          — 0 point aux deux bras = le personnage ne peut plus exécuter aucune action, aucun CP.</p>	<p><b>TABLE D'ETOURDISSEMENT</b>          ligne A Rencontre avec un obstacle          — En marchant ou en rampant          — En faisant un saut impossible (en arrière vers le haut. De plus d'un niveau vers le haut)          — Après bousculade          — Se relever sous une table ou un jeu          — Lorsqu'un l'obstacle a été poussé ou renversé vers soi.          Ligne B Chute          — Chute au même niveau          — Rencontre avec un obstacle en courant          — Chaise tombant d'un niveau sur un personnage          Ligne C Chute          — Chute d'une hauteur (+ 1 au D8 par niveau de différence supérieur à 1 : 2 niv. = + 1, 3 niv. = + 2...)          — Personnage pris en sandwich entre deux obstacles dont un a été poussé ou renversé.          — Table tombant d'un niveau sur un personnage.</p>
---	--	---

<p>Dégâts dus à une chute ou ramper sur un débris de verre.</p>	<table border="1"> <tr> <td>D8</td> <td>partie du corps prenant 1 blessure</td> </tr> <tr> <td>1-4</td> <td>TRONC</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>BRAS D.</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>BRAS G.</td> </tr> <tr> <td>7-8</td> <td>JAMBES</td> </tr> </table>	D8	partie du corps prenant 1 blessure	1-4	TRONC	5	BRAS D.	6	BRAS G.	7-8	JAMBES
D8	partie du corps prenant 1 blessure										
1-4	TRONC										
5	BRAS D.										
6	BRAS G.										
7-8	JAMBES										

**PERSONNAGE PORTANT UNE CHAISE**  
 Ordres impossibles à exécuter sans lâcher la chaise :  
 — SAUTER. FRANCHIR. Se METTRE à terre  
 — Tout coup sauf CP avec la chaise  
 — Toute action sauf LANCER la chaise ou DESTROYER avec la chaise  
 La chaise est lâchée dès que le personnage tombe

**PERSONNAGE A TERRE**  
 Ne peut exécuter que les ordres suivants :  
 — RAMPER. SE LEVER. PIVOTER D. PIVOTER G.  
 — CP. CS. CV.  
 PRENDRE & LAISSER (Sauf chaise)  
 — BRISER  
 — POUSSER (seulement une chaise)  
 — TAXER  
 Malus de — 3 au combat.

**TABLEAU DE MODIFICATEUR DE COMBAT**  
 Pour tous les coups, utilisez le MODIFICATEUR DE COUP.  
 SAUF pour coup de tête et coup de chaise, utilisez la FORCE.  
 Pour coup de pied/tous les lancers/les armes tranchantes, utilisez la DEXTERITE